

VIDEOGAME CULTURE
REVISTA MENSUAL | Nº34
EDGE®
PLAYSTATION | NINT | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE
Lo mejor de 2008
Nuestros premios a los juegos del año
Uncharted 2
Emociónate con el mejor juego de aventuras de tu PS3
LittleBigPlanet
Todo sobre los contenidos ilegales
Max Payne
Cómo se hizo este gran juego de PC
ESPAÑA 3,90€
8 413042 500971 00034
GLOBUS
PORTUGAL 4€ ALEMANIA 9,30€
AUSTRIA 8€ BÉLGICA 6,90€
SUIZA 12,90FR
PRINCE OF PERSIA CASTLEVANIA YOU´RE IN THE MOVIES PATAPON 2 LOCOROCO 2 SKATE IT ROCK REVOLUTION
ASTRO TRIPPER THUNDER FORCE VI ARMORED CORE CRASH COMMANDO GTI CLUB+ TALES OF SYMPHONIA
WARHAMMER 40.000 HALO WARS EMPIRE: TOTAL WAR STREET FIGHTER IV OVERLORD LOVE DEAD RISING WANTED


HALO WARS™
2531: TRANSMISIÓN MILITAR DE LA UNSC DESDE EL PLANETA HARVEST
<<<HARVEST ESTA BAJO CONTROL, PERO LOS COVENANT SIGUEN SIENDO UNA AMENAZA INMINENTE. NECESITAMOS REFUERZOS: INFANTERIA, FUERZAS AEREAS, VEHÍCULOS DE COMBATE Y TODOS LOS SPARTANS OPERATIVOS. TENEMOS QUE DETENER A LOS COVENANT ANTES DE QUE ENCUENTREN LO QUE BUSCAN.>>>
HALO WARS, EL PRIMER VIDEOJUEGO DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL EXCLUSIVO PARA XBOX 360.
16+
www.pegi.info
XBOX LIVE
Microsoft game studios
XBOX.COM/HALOWARS
LANZAMIENTO 27-02-09

EDGE

Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Miriam Llano**
mllano@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Tonio L. Alarcón, Luis García Navarro, Ramón Méndez, Carlos González, David Caballero, Mario Fernández, Omar Álvarez, Tremendal Pedrero, Francisco Alberto Serrano Acosta, Macarena Mey y Albert Badosa.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Julia Muñoz**
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
jmhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Alicia Santamera
asantamera@globuscom.es

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
www.globuscom.es
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp.: 6/09 Printed in Spain

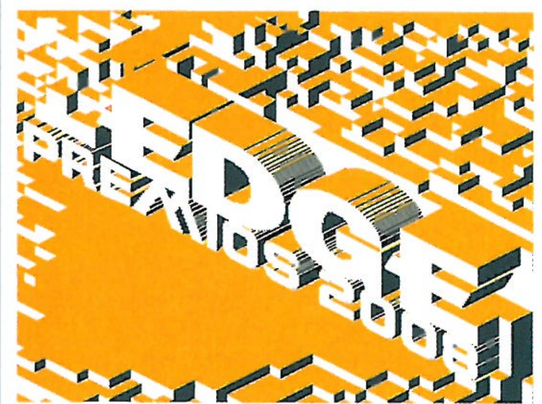
Depósito legal: **M-15716-2006**

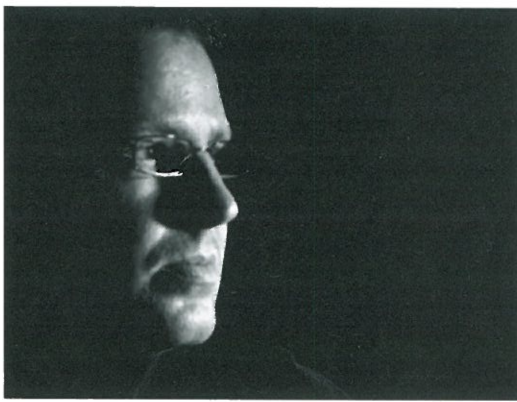


SUMARIO

NÚMERO 34











Recuerdo la presentación de *Uncharted: El Tesoro de Drake* en un cine de Madrid hace poco más de un año. En EDGE le dimos a ese juego la importancia que merecía desde le principio, con un reportaje en el número 20 y la review en el siguiente –EDGE 21– con una nota de 8 sobre 10. Esta nota, que siendo buena no es la que muchos esperaban, se debe al guión del juego, poco original y repetitivo. En mi caso, el juego no me decepcionó en absoluto y lo sigo recomendando a los que, teniendo la PS3, quieren probar algún juego diferente. En el completo reportaje que encontrarás en este número sobre la segunda entrega de *Uncharted,* seguro que ves, al igual que yo, que esta nueva entrega te encantará.

Pero en este número tenemos muchas más cosas, varios juegos para PC, como el *Imperium Civitas III* que, por sí mismo, justifica que sigamos utilizando el PC para juegos, y muchas otras novedades de Wii y 360.

Por último, destacamos los Premios EDGE a los mejores juegos del año. No te defraudarán nuestras decisiones, que, por otro lado, están bien argumentadas en el completo reportaje sobre los juegos más innovadores y originales.

AITOR URRACA, DIRECTOR.

Y además...

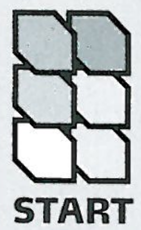


SUMARIO
CONTINUACIÓN

Lo más

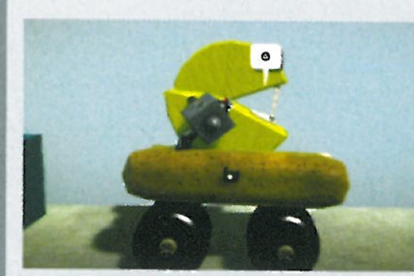
Nuevo

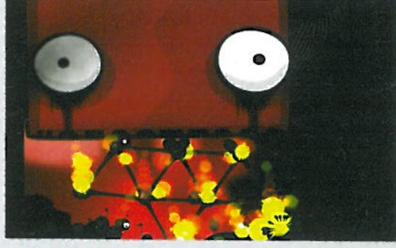




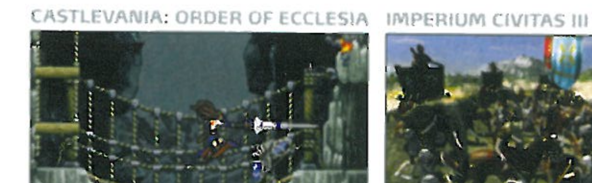
START



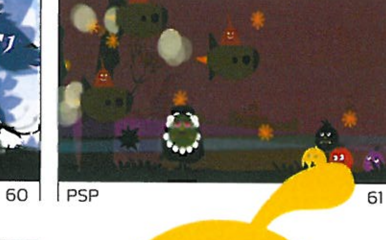










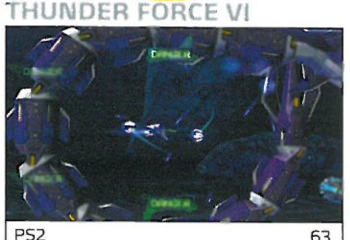






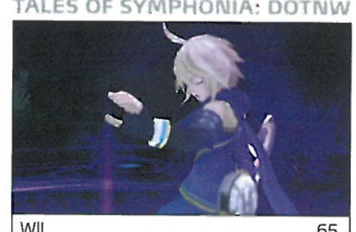




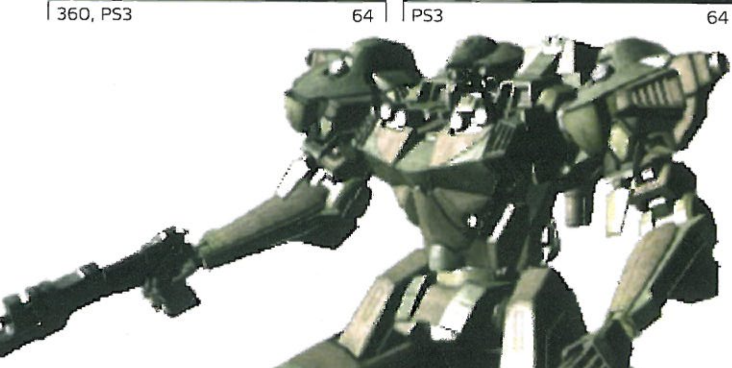













THE WI
OF



JURÍDICO







Pequeño gran problema

Sony endurece las medidas en los *Sonics* y *Solid Snake* caseros, pero ¿quién se responsabiliza de estos niveles "ilegales"?

Los anuncios hablan de crear todo aquello que puedas soñar, pero la supresión de niveles hechos por los jugadores en *LittleBigPlanet* sugiere que Sony no se refiere a todo lo que los jugadores puedan imaginar. Muchos niveles considerados ofensivos se han eliminado, pero los *LittleBigPenes* no es lo único que Sony ha censurado. Los jugadores han visto cómo diseños sin maldad se han eliminado por contener elementos con derechos de autor, lo que ha despertado un debate sobre quién debe controlar el contenido generado por el usuario, cómo hacerlo y la responsabilidad en el uso de las herramientas del juego.

Según Sony, se ha moderado menos del 0,5 por ciento de los más de 84.000 niveles hechos por usuario (a la hora de escribir estas líneas); sin embargo, la polémica se produjo cuando el contenido incluía personajes y escenarios parecidos a *Metal Gear Solid, Pac-Man, Sonic the Hedgehog* y se borraron de los servidores, en algunos casos sin una aclaración de lo sucedido.
Un usuario se quejaba de esta falta de transparencia: "No se me dio ninguna explicación de por qué lo moderaron o por qué no me dejarán volverlo a subir, aunque le haga cambios".

"Me río en privado; saber que hasta las grandes empresas

> **"Los jugadores no lo agradecen cuando su trabajo se modera. Es delicado encontrar el equilibrio entre lo que los abogados quieren y lo que es bueno para la comunidad"**

como Sony están cometiendo los mismos errores que cometimos en Lionhead hace tres años –dice **Sam van Tilburgh,** jefe de comunidad del site The Movies Online, de *The Movies*–. La mayoría de los jugadores no lo agradecen cuando su trabajo se quita o se modera desde el site. Es cuestión de cómo lo transmites; es absolutamente imprescindible que cuando moderes contenido creado por el usuario le expliques a la gente por qué se ha quitado exactamente. Pero, por supuesto, los abogados te dirán que no puedes explicar específicamente cada caso y que tienes que ser genérico. Es delicado encontrar el equilibrio entre lo que los abogados quieren y lo que es bueno para la comunidad".

Hasta ahora, Sony ha llevado a cabo la moderación de una forma opaca, tanto en el hecho en sí como en comunicar adecuadamente a los usuarios sobre la legalidad de cierto tipo de contenidos desde el principio. El jaleo ocasionado por eliminar el contenido con derechos subraya la necesidad de educación que se plantea y, aunque la licencia de uso de *LBP* deja claros los peligros de infringir los derechos de autor, la letra pequeña no ha contribuido mucho en hacer entender por qué debe hacerse así.

"Hay una ligera tendencia de los usuarios de internet a pensar que como pueden hacer algo, debe permitírseles hacerlo –dice **Tom Lingard,** un especialista en propiedad intelectual y abogado de la firma Stevens & Bolton LLP–. Es por lo fácil que resulta copiar y pegar trozos de material con derechos de autor escritos por otros. La gente asume que si algo está ahí y es de dominio público



























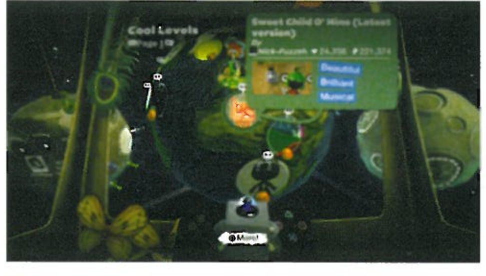
Van Tilburgh apunta a que los proveedores de servicios tienen un límite para ejercer el control: "Nadie se conoce todas las películas, series de televisión o temas musicales que se han editado. Todos conocemos títulos como *El Señor de los Anillos,* pero hay otros que son menos conocidos y más difíciles de moderar".

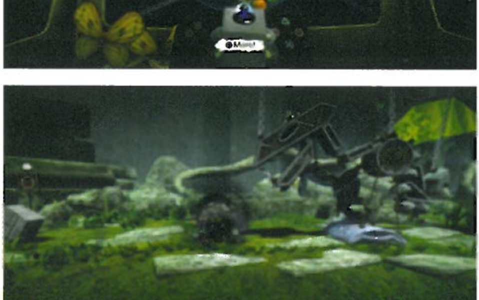
está bien reproducirlo, pero, desde un punto de vista legal, no es el caso. En última instancia, es cuestión de si los propietarios del copyright se molestan e intentan evitarlo o lo aceptan como una forma de publicidad para su producto".

La experiencia de Van Tilburgh corrobora esta opinión, igual que lo hacen las bases de datos de mods de PC y niveles para casi cualquier juego que se te ocurra. Dice: "Cuando le das a la gente la oportunidad de ser creativo, utilizan las cosas que saben que les gustan: tenemos un montón de películas basadas en













otras películas, series de televisión o gente famosa que les gustan. Dime una y habrá al menos una película basada en ella que han subido a The Movies Online".

Aunque los creadores de contenido tropezaron en el pasado con la ley, ahora se ha producido un cambio. Webs como The Movies Online y juegos como *LittleBigPlanet* ofrecen plataformas adicionales para compartir contenido, de forma que son ahora los desarrolladores de estos juegos quienes se arriesgan a acciones legales por el incumplimiento de los derechos de autor que han cometido sus usuarios.

"Asegúrate de que pones las condiciones adecuadas a los usuarios y, si te comunican una violación de los derechos, tienes que tomar los pasos para quitar ese material"

Encontramos un ejemplo fuera del videojuego: la contienda legal entre el conglomerado de medios Viacom y YouTube. Aunque la decisión de subir contenido ilegal a YouTube corresponde a los usuarios individuales, Viacom se queja de que es tan elevado el número de sus programas que se han copiado, que la empresa ha sufrido una reducción significativa en sus ingresos legítimos de distribución, mientras que YouTube se beneficia de los ingresos publicitarios. Antes de que se archivase la causa en marzo de 2007, Viacom había denunciado avisos sobre 100.000 vulneraciones de la Ley de Copyright del Milenio Digital en el sitio de Google para compartir vídeos (aunque una pequeña parte de ellos resultó estar equivocada).

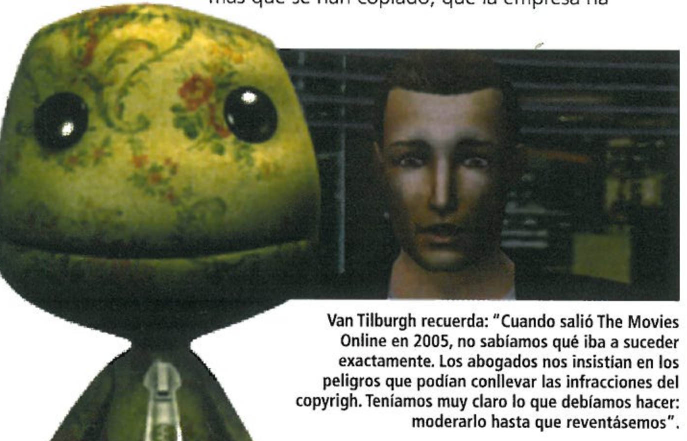
Lingard dice: "El beneficio de los ingresos de Youtube por un episodio de Frasier es muy pequeño, pero el efecto acumulativo de mantener el site y los servicios –o, en el caso de Sony, un juego– de atraer a la gente con marcas conocidas o material con copyright puede ser muy significativo".

Antes de la demanda de Viacom contra YouTube, los proveedores de servicios similares disfrutaban de un grado más considerable de protección en los EE.UU. bajo la disposición de "puerto seguro" de la Ley de Copyright del Milenio Digital.

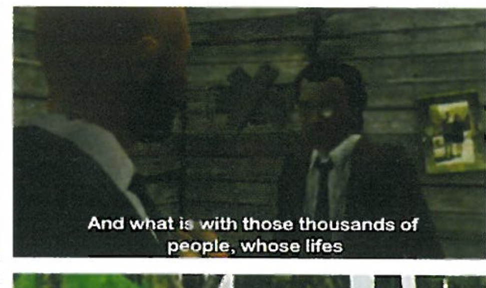
Lingard explica: "La teoría es que, si puedes cumplir ciertos requisitos, se te considera responsable como proveedor de servicios de las acciones de tus usuarios. Así que asegúrate de que pones las condiciones adecuadas a tus usuarios, y si te comunican la violación de unos derechos de autor, tienes que tomar los pasos para quitar el material. Podría decirse que es imposible para los proveedores del servicio comprobar cada pieza de contenido que los usuarios suben, pero eso no significa que no tengan ninguna responsabilidad o se les permita implícitamente que fomenten la infracción".

Aunque esas protecciones existen, Lingard sugiere que la batalla entre Viacom y YouTube puede establecer dónde están los límites de lo razonable. Viacom puede argumentar que es insuficiente la decisión de YouTube de eliminar contenido con copyright, puede obligar a otros proveedores de servicios como Sony a ser más proactivos en el proceso, exigiéndoles controlar con más solicitud el contenido de sus usuarios en lugar de esperar a que les avisen de la infracción los propietarios de los derechos de autor. Como dice Van Tilburg, "cuando empiezas a recibir quejas formales, tal vez sea demasiado tarde".

Lingard afirma: "No es suficiente con hacer la vista gorda. Dependerá de cada caso, pero si Viacom logra lo que pretende, seguro que otros propietarios de derechos siguen sus argumentos. El problema para las compañías como Sony

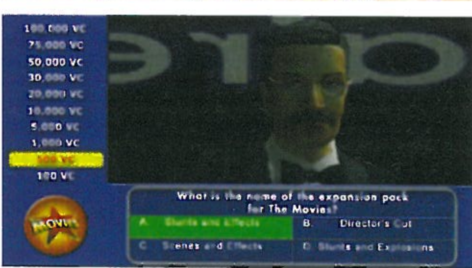


Van Tilburgh recuerda: "Cuando salió The Movies Online en 2005, no sabíamos qué iba a suceder exactamente. Los abogados nos insistían en los peligros que podían conllevar las infracciones del copyrigh. Teníamos muy claro lo que debíamos hacer: moderarlo hasta que reventásemos".











La comunidad del modding de PC está acostumbrada a esto desde hace muchos años. Los mods a los que les tocó decían que habían sido "foxed", un término acuñado en honor de la empresa que más insistió en los derechos de autor.

sería entonces que si sus garantías actuales no son suficientes para vigilar el contenido que se suba, podrían obligarlas a mantener el servicio offline hasta que mejoren esas garantías".

Los que se hayan ofendido por la intromisión de la ley del copyright en *LittleBigPlanet* no tendrían por qué estar deseando que YouTube ganase a Viacom. Si se retirase cualquier responsabilidad al proveedor del servicio sobre el control de los elementos que infringen, el copyright podría implicar que los propietarios de los derechos emprenderían acciones legales contra los usuarios individualmente. Lingard opina sobre una posible victoria de YouTube: "No cambiaría la ley del copyright. Podría verse como vía libre para utilizar cualquier material, pero no es así. Sólo supondría que YouTube está haciendo lo necesario como para evitar toda responsabilidad. Hubo una fase en la que era habitual que los propietarios de los derechos demandaran a los infractores por un par de centenares de dólares como medida disuasoria para otros usuarios. Podrían volver a hacerlo [al menos, en los países en que subir estos contenidos es ilegal]. El problema es lo generalizado que está, el coste y el hecho de que nadie quiere demandar a sus propios clientes".

Sony tampoco quiere que nadie demande a los suyos. Cuanto más rigurosa sea en controlar los contenidos, más protegidos estarán de los litigios tanto la empresa como los individuos. En cualquier caso, debe mejorar la comunicación con los usuarios de *LBP* para garantizar que sus actos no sean confundidos con el despotismo.

"Estamos revisando el sistema de moderación actual para comunicar mejor por qué se moderan los niveles –dice **Sam Bennett**, jefe de desarrollo de la comunidad de SCEE–. Vamos a un sistema donde se dará información adicional. De cualquier forma, si no quieres que moderen tus niveles ahora, evita lo que no sea adecuado para todos los públicos y el contenido con derechos".

Aunque las infracciones del copyright serán inevitables en el contenido generado por usuarios, al no haber previsto esta cuestión antes, Sony ha dificultado su propio trabajo y, quizás peor, la buena voluntad de los usuarios. Van Tilburgh destaca: "La moderación del contenido hecho por usuarios es una de las cosas más difíciles de esta industria, y las partes implicadas no lo han pensado bien. Es tan importante ser transparente y decirle a la gente que su contenido se ha moderado y como explicarle antes las reglas".

Teletipo

Una nueva dimensión

Pese a que no ha logrado tener éxito, el cine en 3D a menudo se ha anunciado como un avance similar a las películas sonoras. Pero si hay que creer lo que se anunció en el 3D Entertainment Summit de Los Ángeles, el entretenimiento doméstico puede estar en la tecnología. Blitz Games anunció su intención de llevar la experiencia 3D a la actual generación de consolas, y Darkworks habló de su alianza con Trioviz, que permitirá a los jugadores usar unas gafas estereoscópicas. El mayor problema de las 3D ha sido la falta de voluntad más que otra cosa. De cualquier forma, con empresas como Ubisoft, se está explorando la tecnología estereoscópica, y Philips, con las pantallas WOWvx que no precisan de gafas polarizadas, la revolución 3D podría estar a la vuelta de la esquina.



El juego portátil se renueva

Sony y Nintendo sacan al mercado nuevos modelos de sus consolas portátiles con cámaras, micrófonos y mejores pantallas

Mientras se terminan de definir las posiciones en el mercado español de las consolas de sobremesa, ha llegado la hora de la revolución para las portátiles. Saludemos a las PSP3000 y DSi.

Nintendo tiene un arma poderosa: la DS ya ha superado los 81 millones que vendió la extinta Game Boy Advance (GBA) y ya había vendido hasta septiembre 84.330.000 unidades en todo el mundo; de ellos, más de 24 en Europa. A la primera Nintendo DS le siguió la versión Lite, mucho más pequeña, y ahora la empresa no se conforma con tener la gallina de los huevos de oro y lanza la DSi, que ya está a la venta en Japón y llegará a Europa "la próxima primavera", dice Nintendo España.

Sus credenciales son consistentes: un 12 por ciento más delgada y ligera, unas pantallas que pasan de 3 pulgadas a 3,25, ranura para tarjetas SD en las que podrás grabar los juegos que descargues de la tienda online DS Shop, memoria interna, dos cámaras (una interna y otra externa de 640x480; es decir, 0,3 megapíxeles, que es lo que puedes ver en sus pantallas) y reproductor de música en formato ACC. A cambio, sufre una pérdida que será dolorosa para algunos: desaparece la ranura para los juegos de GBA, aunque sí mantiene una de las pantallas como táctil, su seña de identidad. En Japón, donde salió al precio de 18.900 yenes (unos 157 €) se vendieron 300.000 unidades las primeras dos semanas.

El actual micrófono integrado de la PSP3000 abre posibilidades nuevas para la comunicación por voz o con videoconferencia, si tienes Go!Cam, y para multijugador.

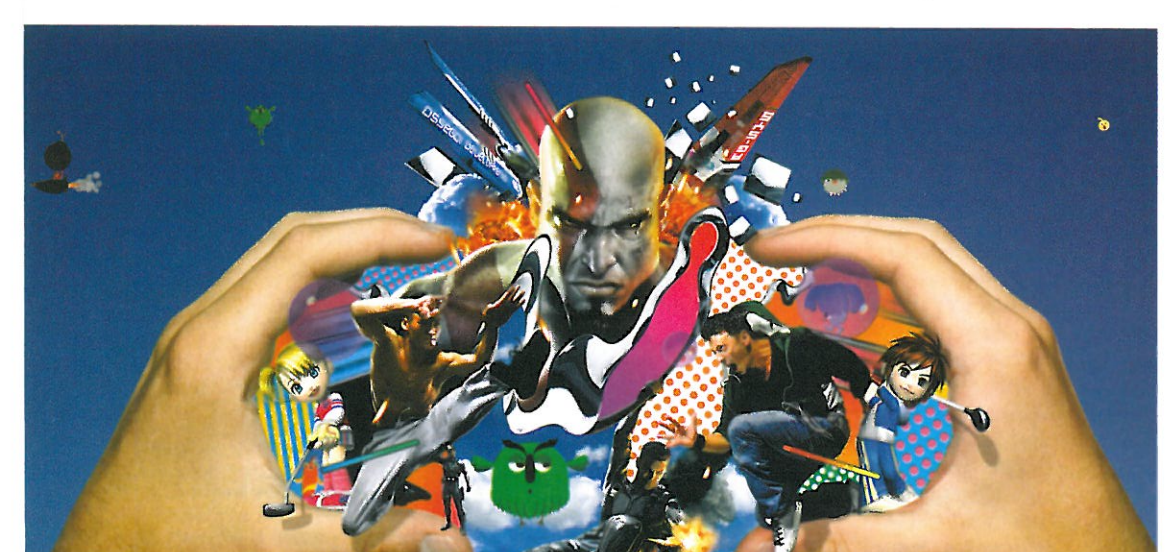
En PSP, la apuesta de Sony para las pasadas navidades, ha sido el modelo PSP3000 con mejoras en la pantalla y micrófono interno. PSP3000 es la evolución natural del modelo PSP2000, la Slim, que a su vez sustituyó al modelo PSP1000 original.

Las innovaciones que presenta PSP3000 siguen la lógica de Sony de lograr que sus consolas no sean simplemente para jugar. Hace dos años y medio Sony ya experimentó con un micrófono externo para la consola, lanzándolo como periférico del juego *Talkman*, aunque un reconocimiento de la voz no tan preciso como sería deseable dejó arrinconada la idea. Pero el actual micrófono integrado abre posibilidades nuevas para la comunicación por voz vía Wi-Fi, por ejemplo, mediante Skype o con la aplicación Go!Messenger (con videoconferencia si tienes la Go!Cam), y para el multijugador. En la pantalla se ha subido la ratio de contraste, lo que asegura mayor calidad en el visionado y unos colores más destacados. Además, la PSP3000 tiene un sistema antirreflejo más sofisticado que te permitirá jugar al aire libre sin que tengas que girar la consola buscando poder ver lo que sucede en pantalla.

PSP3000 se vende en España en varios packs, uno de ellos con el juego del estudio español Zinkia *Play Chapas* "es una apuesta española que hemos querido potenciar al máximo", dice Infante). El precio del pack es de 199,99 €. DSi llegará a España en la primavera de 2009. Los cinco primeros días en la tiendas de Japón se agotaron las 200.000 unidades a la venta.

Pero la pantalla ha resultado ser su punto débil en el escaneado. Sony considera que el problema surge durante la reproducción de películas y no afecta al uso de la consola, así que no modificará el hardware. Sony espera lograr con este nuevo modelo haber vendido dos millones de PSPs en España. **Cristina Infante,** Brand Manager de Sony Computer Entertainment España, apunta: "El futuro pasa por hacer una evolución. De momento conviven la 2000 y la 3000, pero en un medio plazo lo que vamos a tener es la 3000".

El hardware ya está sobre la mesa y ahora son las desarrolladoras las que tienen que ofrecer el alimento que aproveche todas estas nuevas capacidades de las portátiles.



ENTREVISTA

Resucitan los juegos de garaje

2D Boy demuestra lo que la distribución digital puede hacer por la producción independiente



Las pegajosas bolas de *World of Goo* llegaron al WiiWare español a mediados de diciembre de la mano de sus creadores, el estudio 2D Boy. Hablamos con las dos personas que han hecho el juego: **Ron Carmel,** encargado de la programación y el marketing, y **Kyle Gibler,** responsable del arte, la música y hasta de poner las voces a las bolas de goo.

¿Por qué odiáis las 3D?
Kyle: Los gráficos estaban empezando a ser muy buenos en las 2D, y entonces llegaron las 3D y se estropearon. Todo lo que puedes hacer en 3D puedes hacerlo en 2D, juegos sencillos que se basen en la jugabilidad y diversión, no en la tecnología de gráficos

¿la culpa es de los polígonos?
K: Sí, bueno, no de todos los polígonos.

"Pensamos que la distribución digital es el futuro para mantenernos independientes, mejor que ir por los canales habituales de distribución"



Kyle tiene el récord de 20 metros en la torre de Goo, y Ron de 29. "Los fans son mejores jugadores que yo", dice Kyle.

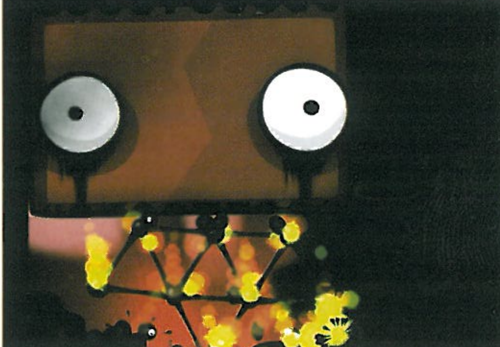
Ron: Creo que Nintendo lo ha entendido, por eso se han autoexcluido de la carrera por tener cada vez más capacidad de procesado gráfico como Microsoft y Sony y centrarse en hacer cosas nuevas e innovadoras como el Wiimando, que la gente diga: "¡Oh!, esto es divertido e interesante", en lugar de: "¡Vaya, el fuego da más sensación de calor aquí!".

Sin la distribución en canales como Steam o WiiWare, ¿habría sido posible hacerlo?
R: Nos sorprendió lo bien que vendió el juego desde nuestra propia web, supuso como un 25 por ciento de las ventas. Y luego entramos en los grandes canales, Steam y WiiWare. No habríamos llegado tan lejos sin ellos, pero habría estado también bien.
K: De hecho, pensamos que la distribución digital es el futuro para mantenernos independientes, es mejor que ir por los canales habituales de distribución.

En la versión de PC no incluisteis el sistema DRM antipiratería, ¿cómo lo veis ahora?
R: Hemos detectado el mismo nivel de piratería que los juegos que tienen DRM, lo que demuestra que es inútil. Al menos en este tipo de juegos para PC. Nos dijeron que los distribuidores utilizan el DRM porque tienen miedo del mercado de segunda mano. De eso tienen miedo los distribuidores y es contra lo que intentan luchar con DRM. Creo que saben que no es útil para evitar la piratería.

¿Por qué no os gustan las grandes corporaciones?
K: A nadie le gustan [se ríen]. Son necesarias porque tienen que estar ahí, tiene que haber simbiosis con ellas. Nosotros las necesitamos y ellas necesitan las ideas de estudios independientes como nosotros.
R: Las sociedades anónimas no se rigen por la creatividad, sino por la necesidad de obtener beneficios. Así que siempre intentan conseguir el máximo beneficio y eso significa trabajar con licencias muy conocidas, muchas secuelas, y ahí no surge la creatividad.

Pero vosotros habéis vuelto a un camino del principio de los videojuegos, lejos de los grandes estudios y los presupuestos.





World of Goo costó bastante menos de 10.000 dólares, dicen sus creadores, "si descontamos el alquiler y la comida". Trabajaban en cibercafés usando la red Wi-Fi gratis.

R: Hay más ejemplos, como Jonathan Blow con *Braid,* Dylan Fitterer con *Audiosurf*... o *Castle Crashers, Gish*. Si alguien trabaja en la industria y no se está divirtiendo como querría, debería dejarlo y hacer su propio juego.

¿Cuál va a ser vuestro próximo paso?
K: no vamos a hacer *World of Goo 2.* Vamos a hacer un montón de juegos muy rápidos. Y el que guste lo convertiremos en un juego completo. Espero que los juegos del futuro sean más cortos y de más calidad.
R: Muchas veces preguntamos: ¿cuánto dura el juego? Y ¿cuánto cuesta? Parece que la gente quiere saber a cuánto le sale la hora de juego. Sucede más en EE.UU. que en Europa. No se da valor a la calidad de la experiencia que obtienes en ese tiempo. Si un juego te sale a un dólar la hora, pero no te diviertes, estás perdiendo el tiempo que inviertes en él.



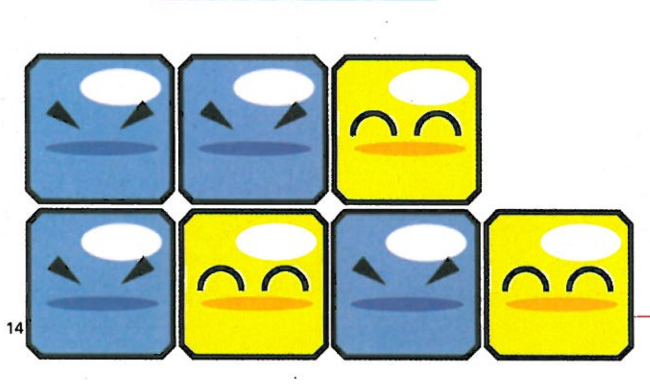
SOUND BYTES

"Mi hijo, que tenía seis años entonces –ahora tiene 18– me dijo: 'Papá, creo que eres buen actor, pero, ¿por qué hiciste ese papel tan horrible de King Koopa en Super Mario Bros?'. Yo le dije: 'Bueno, Henry, lo hice para poderte comprar zapatos'. Y él me dijo: 'Papá, los zapatos no me hacen tanta falta'".
Hopper habla claro, así que vamos, Hoskins, cuéntanos tu versión de la historia.

"¡Os digo que yo inventé los avatares! ¡Yo hice 4D Sports Boxing! ¿Sabes lo que fue 4D Boxing? ¡Tendrías que escribir esto! Fui yo. Es humano, es en 3D, tiene un rostro... ¡Era la primera vez que aparecía algo con forma humana en 3D! ¡Compruébalo!"
Don Mattrick, VP senior de Xbox 360, demuestra que las afirmaciones sin fundamento deben presentarse con todo el descaro posible.

"En 1954, la introducción de la televisión en color abrió una nueva era en el entretenimiento. El 19 de noviembre, más de 50 años después de aquel dramático cambio, comienza una nueva era con la New Xbox Experience."
Otro llamativo anuncio del equipo de **Microsoft,** esta vez dentro de una rueda de prensa anunciando el lanzamiento de la New Xbox Experience.

"Mirar por encima del hombro de Niko, el salto virtual en paracaídas sobre Coney Island en la versión de *Grand Theft Auto IV*, comerme un perrito caliente en el paseo marítimo, y luego lanzarme contra un Hummer acribillado a balazos y recorrer el barrio de mi infancia, volar sobre las dunas de Manhattan Beach y finalmente ahogarme en la playa de Brighton. Y pensar: 'Tío, ojalá hubieran hecho este juego en mi juventud'".
El cineasta **Darren Aronofsky** cuenta al New York Times sus mejores experiencias con los medios en 2008.





ENTREVISTA

Explosiones en el cielo

El desarrollador parisino Arkedo nos habla de "pequeños negocios"

Los nuevos estudios pueden permitirse ser tan excéntricos como Arkedo, el desarrollador de *Big Bang Mini*. El equipo está compuesto por tan solo cuatro personas, y cuentan con su propia producción de aceite de oliva y con un jefe que cumple tres funciones: responsable de finanzas, predicador y chef. Nos reunimos con un entusiasta de la cocina, **Camille Guermonprez** (arriba), que nos cuenta cuáles fueron sus claves para pasar de trabajar dentro de un gran negocio a crear algo parecido a una pequeña boutique.

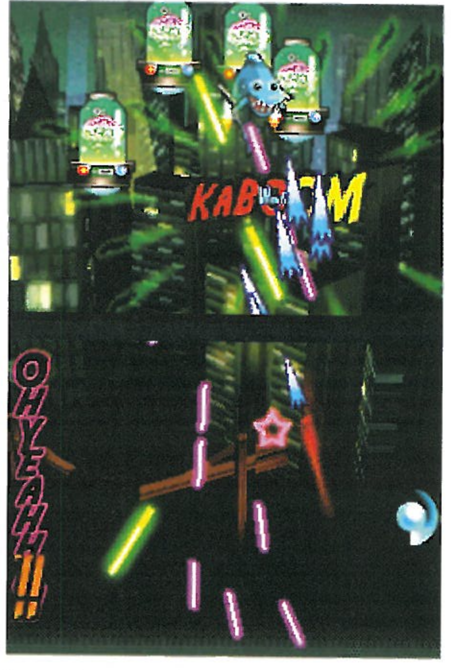
"Cuanto más dinero necesitas, más stock vendes y más poder das a tu equipo de inversores. Cuando empiezas a trabajar con gran cantidad de dinero haces un pacto con el diablo"

Parece que le despidieron de su último trabajo, ¿qué fue lo que hizo mal?
¡No hice nada mal! Yo era el jefe y el fundador [de InfraWorlds] y logré reunir diez millones de euros. Cuanto más dinero necesitas, más stock vendes y más poder das a tu equipo de inversores. Yo quería invertir dinero en proyectos creativos específicos, pero ellos preferían hacer juegos baratos. Y yo decía: "Mientras yo sea el jefe, no lo haremos", y esperaba que ellos dijeran: "Vamos a dejar de hacerlos." Pero, en vez de eso, dijeron :"No hay problema, ya no eres el jefe". Pero así es el capitalismo. En cuanto empiezas a trabajar con grandes cantidades de dinero haces un pacto con el diablo. Las empresas jóvenes suelen despedir a muchos socios fundadores. Tú la fundas, llegas a ser consejero delegado, consigues dinero para la empresa y entonces los jóvenes cachorros vienen y te dicen: "No sirves para nada, nosotros vamos a hacerlo bien". Si te fijas en la mayoría de las empresas que generan mucho dinero, sus fundadores, o bien viven en una jaula de oro o bien los despiden. Por eso pagan sueldos altos, para poder echarte en cualquier momento.

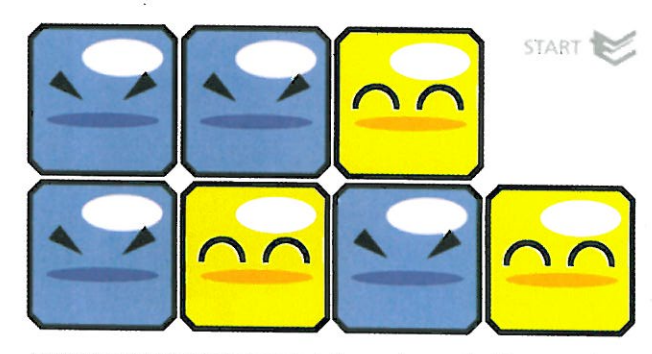
¿Y Arkedo Studio ha sido su intento de lograr algo diferente?
Bueno, primero quise abrir un restaurante, me gusta mucho la comida. Y acababa de tener un niño, no quería volver a casa a las dos de la mañana y no ver crecer a mis hijos. Pero entonces **Aurélien Regard,** cofundador de Arkedo, vino a verme un día y me dijo: "¿Quieres hacer este juego?" y me presentó *Nervous Brickdown* sobre papel. Y le dije: "¡Claro que sí!". Tuvimos mucha suerte, porque cuando creamos Arkedo todo el mundo estaba desarrollando juegos para PSP, y nos preguntaban por qué nuestra compañía se estaba arriesgando con DS. Nos alegra mucho que la situación diese la vuelta.

Regard dice que ha conseguido un buen apoyo para su próximo proyecto.
Sí, logramos vender el juego en 12 días. EA nos pidió una segunda reunión, y Ubisoft nos contó que habían estado detrás de nosotros. Es asombroso. Es la primera vez en diez años que sé que tengo financiado mi siguiente proyecto. Y no he tenido que vender mi alma: controlamos





Aunque a Guermonprez le gusta la distribución digital, quería lanzar sus primeros juegos en caja: "Queríamos algo que uno pudiese encontrarse en las ventas de garage dentro de 20 años. Porque cuando un teléfono pasa de moda, tu juego ya no existe, y si cambias de operador, lo pierdes".



Guermonprez ha renunciado al mundo de los grandes negocios: "Como consejera delegada yo no hacía los juegos. Cuando quería dar ideas, me decían: 'No sabes de lo que hablas'. Y tenían razón. Así que cerraba la puerta y me ponía a leer emails. Lo odiaba. Nuestra forma de trabajo no es muy económica, pero es suficiente para un equipo pequeño. Siendo cuatro personas no necesitamos ni reuniones ni jefes"

el aspecto creativo al cien por cien y la IP es nuestra. Tenemos mucha suerte de contar con un distribuidor [Southpeak] que confíe en nosotros. Tratamos de pensar en todo esto como si se tratase de comprar ropa: puedes comprar un traje *prêt-à-porter* o hacer como los grandes diseñadores de moda, que crean algo dirigido a una sola persona. Estamos intentando hacer eso con ellos, somos una empresa muy pequeña, y por eso no somos caros, pero aún así tenemos beneficios y mimamos a los distribuidores dándoles modos adicionales.

¿Su empresa esperaba con impaciencia la llegada de la DSi de Nintendo?

Nos gusta la idea de la DSi, porque permite desarrollar proyectos más pequeños. Pero tenemos que ver cómo funciona Nintendo Zone. No sabemos cuánta gente utilizará la DSi para conectarse a Internet. Necesitaríamos entre 5.000 y 10.000 personas que pagasen para descargar nuestro juego. En nuestro caso, nos hace mucho daño la piratería, porque la gente que tiene más posibilidades de piratear juegos son precisamente el tipo de gente a la que le gustan los juegos que hacemos.



Los que se deprimen viendo la misma lucha por los trofeos y los mismos niveles en la primera página de resultados de las listas de usuarios de *LittleBigPlanet* pueden echar un vistazo a la web LittleBigWorkshop, que permite al usuario colgar vídeos de YouTube, desde niveles completos a mecanismos concretos. La sección Blueprint contiene una herramienta Flash para planificar niveles y el sitio ofrece también concursos de diseño, instrucciones sobre técnicas y guías para creadores. Es una excelente fuente para probar ideas y niveles, pero también nos recuerda cuánto deben mejorar los *browsers in-game* de LBP.





El rey de la plastilina

Hablamos con el creador de juegos Anthony Flack sobre el sentido más literal del término "software"

Incluso en los límites más experimentales de la escena *indie*, pocos creadores suelen atreverse a ir más allá del digital. Pero en el estudio Squashy Software no necesitan Maya ni 3DS Max: **Anthony Flack** (arriba a la derecha) utiliza arcilla para construir sus niveles y sus personajes, incorporando animaciones *stopmotion* dentro de la escena. Se trata de una técnica que ha perfeccionado con el tiempo, desde su título *Bert The Barbarian* a su última obra, el que será el próximo juego de PC/XBLA, *Cletus Clay*. Hemos hablado con él sobre sus métodos.

"La gente que hace videojuegos pasa mucho tiempo mirando un monitor, tecleando y moviendo el ratón. Me gusta incorporar otros medios al proceso"

¿Por qué trabaja con *Stopmotion* y no con CG? Utilizando CG también es posible reproducir de forma muy fiel la fisicidad que tiene la arcilla...

Si me hubieran preguntado esto hace un par de años hubiera dicho que no, pero la verdad es que creo que estamos empezando a ver cosas realmente bonitas, muy táctiles, hechas con CG. Un juego como *LittleBigPlanet* tiene una tremenda fisicidad en su forma de simular los materiales. Creo que nuestra tecnología ha madurado y en adelante vamos a poder ver diseños apasionantes. Creo que con el CG se reproduce de forma muy convincente el aspecto de la arcilla, pero todavía sigue siendo distinto. Utilizar métodos diferentes lleva a resultados distintos.

¿Cree que en el futuro acabará utilizando técnicas CG?

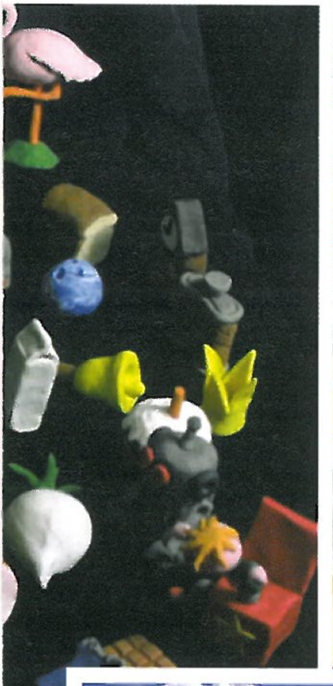
Sí, es probable que use muchas técnicas CG en el futuro. En realidad, el trabajo que he estado haciendo con *Cletus Clay* está a medio camino entre la animación de arcilla y CG, pero no me veo cambiando de técnica y dejando de usar modelos. Me gusta trabajar con luces y con cámaras, me gusta tener la mesa de trabajo llena de miniaturas. Siempre intento ser fiel al modelado real de la arcilla. La gente que hace videojuegos normalmente se pasa mucho tiempo enfrente de un monitor, tecleando y moviendo el ratón. Me gusta tener la posibilidad de incorporar otros medios al proceso, ya



***Cletus Clay* lleva cinco años en desarrollo, y comenzó como un proyecto a tiempo parcial. Desde entonces, el juego se ha rediseñado para consola: toda la estructura se ha creado desde cero, y ofrecerá apoyo multijugador y gráficos HD.**



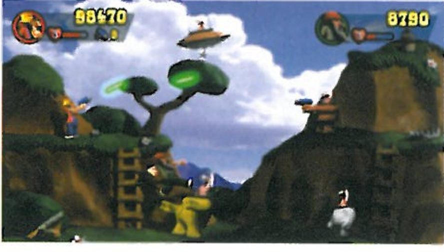












Cletus Clay utiliza métodos distintos que *Platypus,* un shooter de movimiento horizontal creado por Flack, gracias a la evolución tecnológica. "Cuando empecé, trabajaba con 256 colores y gestionar esta paleta era un tema complicado. *Platypus* nació básicamente porque quería tratar de combinar el scroll multicapa con un entorno de arcilla".

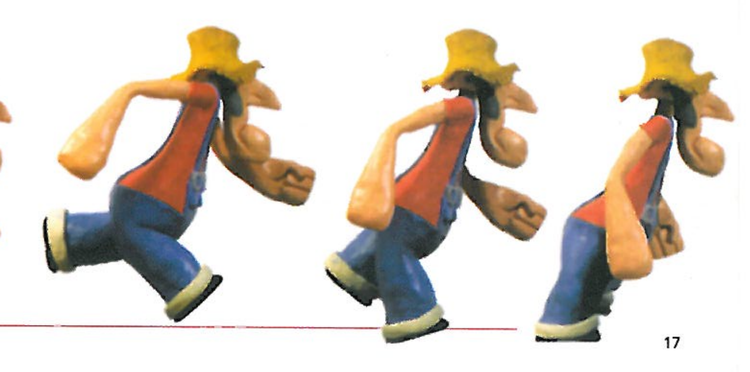
sean modelos de arcilla, lápices, pintura o cualquier otra cosa que sea útil en el proceso.

Usted ha dicho que los artistas de CG no se arriesgan, ¿no es éste un problema de los juegos en general?
¡No me gustaría afirmar que los artistas de CG no son creativos! Hay creaciones con CG innovadoras, bellas, llenas de imaginación. En la resolución técnica de problemas cualquier asunto con el que me enfrente probablemente ha sido ya pensado por alguien a quien se le dan mucho mejor que a mí las matemáticas.
Yo suelo enfrentarme a las cosas desde otro ángulo y resolver los problemas específicos que plantea la arcilla. Hace tiempo me quejé de que los juegos en general no se tomaban en serio su diseño visual, pero creo que eso está cambiando. Estamos en la tercera generación de consolas, pero ya no basta con impresionar a la gente con la tecnología. La técnica del 3D ha madurado y estamos empezando a ver diseños impresionantes en los juegos.

En cuanto al nivel superior de fisicidad de la arcilla, ¿no hay cierta desconexión entre los entornos y los modelos cuando se integran las animaciones por separado en la misma escena?
Ésa es la clave de un videojuego de arcilla. Aunque es un medio muy expresivo, también se busca el realismo fotográfico. Tienes que usar toda tu imaginación para que todo parezca convincente. Hay muchas formas de resolver los problemas. No creo que nadie lo haya hecho todavía perfectamente, pero con *Cletus Clay* creo que nos hemos acercado mucho.

Una de las razones para mantener su independencia es la libertad creativa que esto le proporciona. ¿Cree que los proyectos que emprende serían posibles en un estudio más grande?
Creo que si quieres crear algo interesante necesitas alguien con una gran visión personal para dirigir un proyecto, y esa persona tiene que tener autoridad para que el proyecto sea fiel a su idea. Da igual que sea un juego independiente o una película de Hollywood de 150 millones de euros. Siempre me atrae ese arte que revela la particularidad del artista, y creo que la libertad propia del desarrollo independiente permite liberar todo esto. Pero también pienso que mucha gente que defiende el juego independiente critica injustamente a la industria por ser demasiado conservadora o carecer de originalidad. Es fácil buscar ejemplos de juegos comerciales sosos, pero también hay incontables juegos complejos, particulares y originales lanzados por grandes estudios. Basta mirar los juegos de Fumito Ueda, por ejemplo, que es alguien que ha logrado seguir su visión personal dentro de un gran estudio. La mayoría de los juegos que me han inspirado y apasionado han salido de grandes estudios. No suele tenerse en cuenta que los independientes tienen que trabajan con recursos mucho más limitados, lo que restringe también su libertad creativa. Yo prefiero trabajar con bajo presupuesto si es necesario para mantener el control artístico, pero los mejores juegos suelen combinar las dos cosas, libertad y presupuesto.

¿El desarrollo de la distribución digital permite que los independientes salgan adelante más fácilmente?
No sé si ahora es más fácil ganarse la vida con esto que hace cinco años, pero lo más apasionante es que el listón para acceder está mucho más bajo, y que no es necesario ganarse la vida con ello para tener éxito. El mundo del *freeware* es muy activo y hay gente haciendo cosas realmente interesantes. De alguna forma los creadores de *freeware* son los verdaderos independientes, porque no necesitan cifras de ventas. Yo tengo cierta autonomía en mis proyectos, pero todavía estoy intentando hacer juegos comerciales en los que la gente esté dispuesta a gastar su dinero, así que no puedo permitirme hacer sólo lo que me apetece. Es realmente interesante ver el tipo de juegos que pueden crearse cuando se elimina totalmente el imperativo comercial. Tanto el *freeware*, como los juegos *indie,* como los títulos de grandes estudios son igualmente válidos.



¿Cómo han evolucionado los métodos de Flack?: "Siempre he intentado crear una escena de aspecto convincente –afirma–. Aunque mis técnicas quizá no han cambiado mucho desde que empecé, en el aspecto técnico ha habido un gran paso adelante".





Hiroshi Takai (arriba) y Yusuke Naora, de Square Enix, una compañía formada por la megafusión de Square Company Ltd y Enix Corporation en 2003.



ENTREVISTA

¿Lo último que queda?

Square Enix crea un RPG global hecho para durar. Hablamos con los responsables.

En 2007, el presidente de Square Enix, **Yoichi Wada,** anunció que su juego *Last Remnant* sería el título que culminará los esfuerzos de la compañía para construir un nuevo público global. Diseñado tanto para el público oriental como occidental, las ambiciones de este RPG van más allá de los límites habituales del género. Hablamos con **Hiroshi Takai,** el director del juego, y con **Yusuke Naora,** su director de arte, para descubrir qué ha significado la visión de Wada para el equipo de desarrollo.

***Last Remnant* es un juego creado para atraer al público japonés y al occidental. ¿Cómo ha afectado esto a su diseño?**
Hiroshi Takai: Nosotros no dividimos los distintos elementos del juego específicamente para dirigirnos a un público o a otro, tratamos de darle a todo un atractivo global. El diseño de algunos personajes puede tener un aspecto menos marcadamente japonés, pero no fue tan premeditado como usted sugiere. Dicho esto, desde una perspectiva visual, hay ciertas cosas que uno utiliza en un juego occidental y que no serían muy populares en un juego japonés. Los personajes pueden ser menos definidos; en ese sentido, tenemos un campo mucho más amplio en el que trabajar de lo que suele ser habitual cuando te diriges a un público japonés.

"En el aspecto visual puedes hacer ciertas cosas en un juego occidental que no serían tan populares en un juego japonés. Los personajes pueden estar menos definidos"

¿El hecho de trabajar para un lanzamiento simultáneo en todo el mundo afectó a la forma de desarrollo del juego?
HT: Nosotros estamos habituados a hacer primero el lanzamiento en Japón y pasar después a las versiones internacionales. Para este juego hemos trabajado al contrario, grabando la voz de los actores ingleses antes de los japoneses, por ejemplo. Tener que grabar dos diálogos distintos y ajustar cada versión al movimiento de labios de los personajes ha sido realmente un trabajo duro. Pero esto marca un cambio en el compromiso de Square Enix para cumplir con un público global, así que creo que el esfuerzo ha merecido la pena.

¿Qué ventajas y qué dificultades crea trabajar con Unreal Engine en comparación con el middleware que utilizaron ustedes en títulos anteriores?
Yusuke Naora: Era la primera vez que utilizábamos Unreal Engine, así que al principio trabajábamos con bastante lentitud. Pero cuando nos acostumbramos, pudimos hacer un montón de cosas que hubieran sido más difíciles con las herramientas tradicionales.

En adelante, la decisión de utilizar Unreal para futuros proyectos, la tomaremos caso por caso; no vamos a producir juegos pensando en el middleware que utilizaremos. Primero determinaremos qué es lo que queremos conseguir con cada juego, nos marcaremos objetivos, y luego decidiremos cuáles son las mejores herramientas para lograr nuestro objetivo.

Los acontecimientos rápidos siempre han supuesto una mecánica divisoria para los públicos del juego. ¿Por qué decidieron integrarlos en un sistema que habitualmente es el de batallas tácticas?
HT: Los sistemas de batallas basadas en un menú, que son las que habitualmente funcionan en los JRPGs, pueden dejar a los jugadores ociosos durante largos periodos de tiempo. Los disparos críticos de *Last Remnant* permitían implicar al jugador más directamente en las batallas. Sabemos que a algunos jugadores no les gusta este tipo de mecánica en el sistema de batallas de los RPGs y por eso incluimos esta opción, que nos permitía darle completamente la vuelta a nuestro juego.

Teletipo

Autodesk lanza tres nuevas herramientas

Destinadas a entretenimiento, multimedia y profesionales del diseño 2D y 3D para Macintosh, se trata de: Autodesk Toxik, para composición procesal, Autodesk Mudbox, para escultura digital y aplicación de texturas, y la herramienta de modelado basado en imágenes y fotogrametría Autodesk ImageModeler.





Distintas razas humanoides pueblan el vasto mundo de *Last Remnant*, entre ellos los Yamas, semejantes a peces, y una raza de reptiles, los Qsitis.





¿El RPG japonés, en general, le ha generado alguna frustración? ¿Cómo ha gestionado estas frustraciones en *Last Remnant,* una nueva IP que le permite trabajar con mayor libertad creativa?
HT: Había varios elementos en el juego que decidimos enfocar de forma diferente a los RPGs japoneses tradicionales, pero, con mucho, la mayor innovación está en el sistema de batallas. La mayor parte de los JRPGs tiene un pequeño equipo de gente joven, que suelen estar muy unidos, y que parecen ser los únicos capaces de salvar al mundo. El resto solamente se sienta y los mira. Y nosotros pensamos: "¿Por qué no permitimos al jugador reclutar gran número de soldados para la causa?" Esta idea finalmente nos condujo a esas batallas a gran escala que definen *Last Remnant.* Esperamos que este enfoque diferente la frustración de los jugadores.

***¿Last Remnant* será parte de una serie o está concebido como un producto único?**
HT: Definitivamente, estamos abiertos a continuar la historia y estamos deseando ver cómo reaccionan los fans. Nuestro equipo cuenta con muchas ideas para otros juegos. Y no vamos a esperar a alcanzar determinado nivel de ventas antes de hacer una continuación. Sólo queremos que *Last Remnant* se venda bien y que tenga buena recepción crítica.

La mayoría de los RPGs japoneses tienen protagonistas adolescentes. ¿No han pensado en crear un juego con personajes mayores y más variados?
YN: El propio formato del RPG favorece que haya un protagonista adolescente. El viaje que uno emprende con el juego es como el de un adolescente que camina hacia la adultez. Pero lo que usted dice es cierto, no sólo en relación con los fans que han ido creciendo junto a los RPGs, sino en relación con los desarrolladores, que estaban trabajando en títulos como *Final Fantasy V* cuando nosotros éramos mucho más jóvenes y que ahora son gente más madura. A veces nos preguntamos por qué trabajamos con protagonistas tan jóvenes en nuestros juegos, personajes que no se dirigen a nosotros necesariamente. Pero no sentimos ninguna presión a la hora de diseñar un personaje. Pero uno descubre que hay ciertas razones que definen cómo debe ser un protagonista para los jugadores japoneses.

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Demigod
PLATAFORMA: PC DISTRIBUCIÓN: STARDOCK



La beta llega a nivel dos, intentando que el juego pueda con las nuevas tecnologías. Deberíamos encontrar árboles de habilidad, unidades generales, Citadelas renovadas...

Colin McRae: Dirt 2
PLATAFORMA: 360, DS, PC, PS3, PSP, WII DISTRIB: CODEMASTERS



Entre seguir el genial *Grid* y honrar al último *McRae*, Codemasters no debería andar corto de ímpetu. World Tour se une a un modo on line bastante completo.

Evasive Space
PLATAFORMA: Wii DISTRIBUCIÓN: YUKES



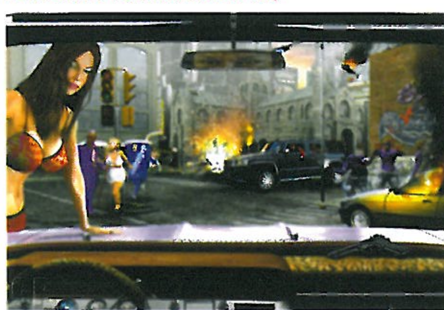
No hay necesidad de una publicidad evasiva: el debut de WiiWare de Yukes of America es un simple test de habilidades espaciales con el WiiMando.

GTA IV: The Lost And Damned
PLATAFORMA: 360 DISTRIBUCIÓN: ROCKSTAR



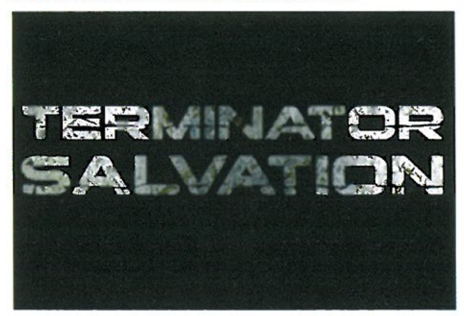
El material exclusivo para 360 se materializa, con un nuevo personaje, Johnny Klebitz, miembro de la banda The Lost de Liberty City. Nos mostrará una nueva "cara" de la ciudad.

Saints Row 3
PLATAFORMA: TBA DISTRIBUCIÓN: THQ



No nos sorprende la noticia de que la segunda parte está en camino, y tampoco que Volition le dé un nuevo giro. Lo que no sabemos es si se acercará o se alejará del realismo de *GTAIV*.

Terminator Salvation – The Videogame
PLATAFORMA: TBA DISTRIBUCIÓN: WARNER BROS



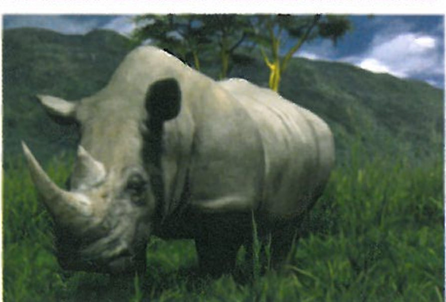
Considerándolo todo, Grin tiene más oportunidades de ser digno que Christian Bale en la película. Su punto fuerte: unos controles realistas y fluidos.

Kingdom Under Fire II
PLATAFORMA: 360, PC, PS3 DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT



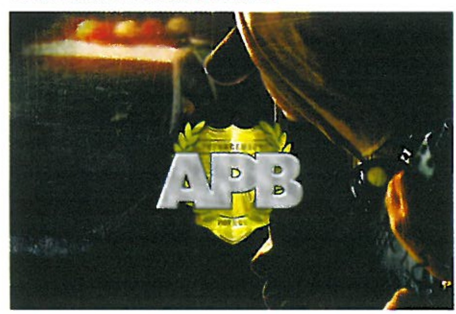
El mensaje está claro: olvídate de Circle of Doom, aquí llega lo bueno. Ya lo hemos hecho, Blueside. Un nuevo motor promete un digno sucesor del The Crusaders de 2004.

National Geographic: África
PLATAFORMA: PS3 DISTRIB: NATIONAL GEOGRAPHIC VENTURES

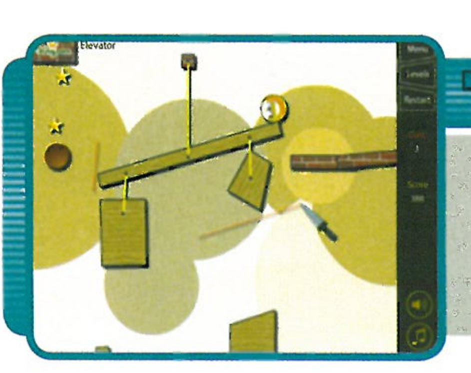


Tus fotos no saldrán en la portada del National Geographic, pero al menos puedes hacer como que sí. El shoot 'em up de Sony llega por fin al Oeste.

APB
PLATAFORMA: TBC DISTRIBUCIÓN: TBC



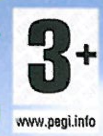
Realtime Worlds saca noticias online cada mes sobre la nueva beta de este MMO. Lo último: se están considerando minijuegos y "actividades de ocio" para después del lanzamiento.



EL JUEGO DEL MES EN INTERNET
Splitter

www.kongregate.com/games/EvgenyKarataev/splitter

Aunque el nombre parezca un tanto cutre, *Splitter* es, básicamente, un puzle facilón basado en la física. Creado por Evgeny Karataev, utiliza el motor Box2D, que permite cortar trozos de leña y alinearlos para empujar una bola desde su posición de partida hacia la salida. Marcando una línea a través de los objetos del nivel, el jugador puede fabricar barricadas, crear rampas para los trozos sueltos que se caen, reequilibrar los más pesados y cortar cuerdas para que otros bloques se tambaleen, chocando contra la bola y que pueda pasar a través de un arco hacia la meta. Algunos de los puzles pueden pasarse por encima, y otros requieren de bastante más esfuerzo. Las victorias accidentales de unos y la necesidad de precisión de otros son un producto inevitable y totalmente excusable de una simulación física muy consistente. *Splitter* está lleno de momentos frustrantes, seguidos casi siempre de otros de brillante resolución.



Nintendo



Animal Crossing llega a tu Wii















Mucha más personalización



Diseña tu propia ropa, personaliza tu entorno y ve al peluquero para caracterizar tu propio personaje. ¡También puedes jugar con tu Mii!

Conectividad ilimitada



Sorpréndete con todo lo que te ofrece la conectividad del juego: Compra objetos únicos en la casa de subastas, habla con tus amigos o envía correos.

Descubre una nueva ciudad



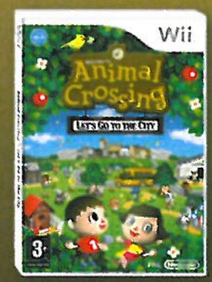
Entra en un nuevo lugar donde todo es posible. Haz nuevos amigos, sal a comprar todo lo que quieras o diviértete en el teatro.



Una excursión hacia la vida que siempre soñaste

Di hola a la ciudad con una pantalla grande

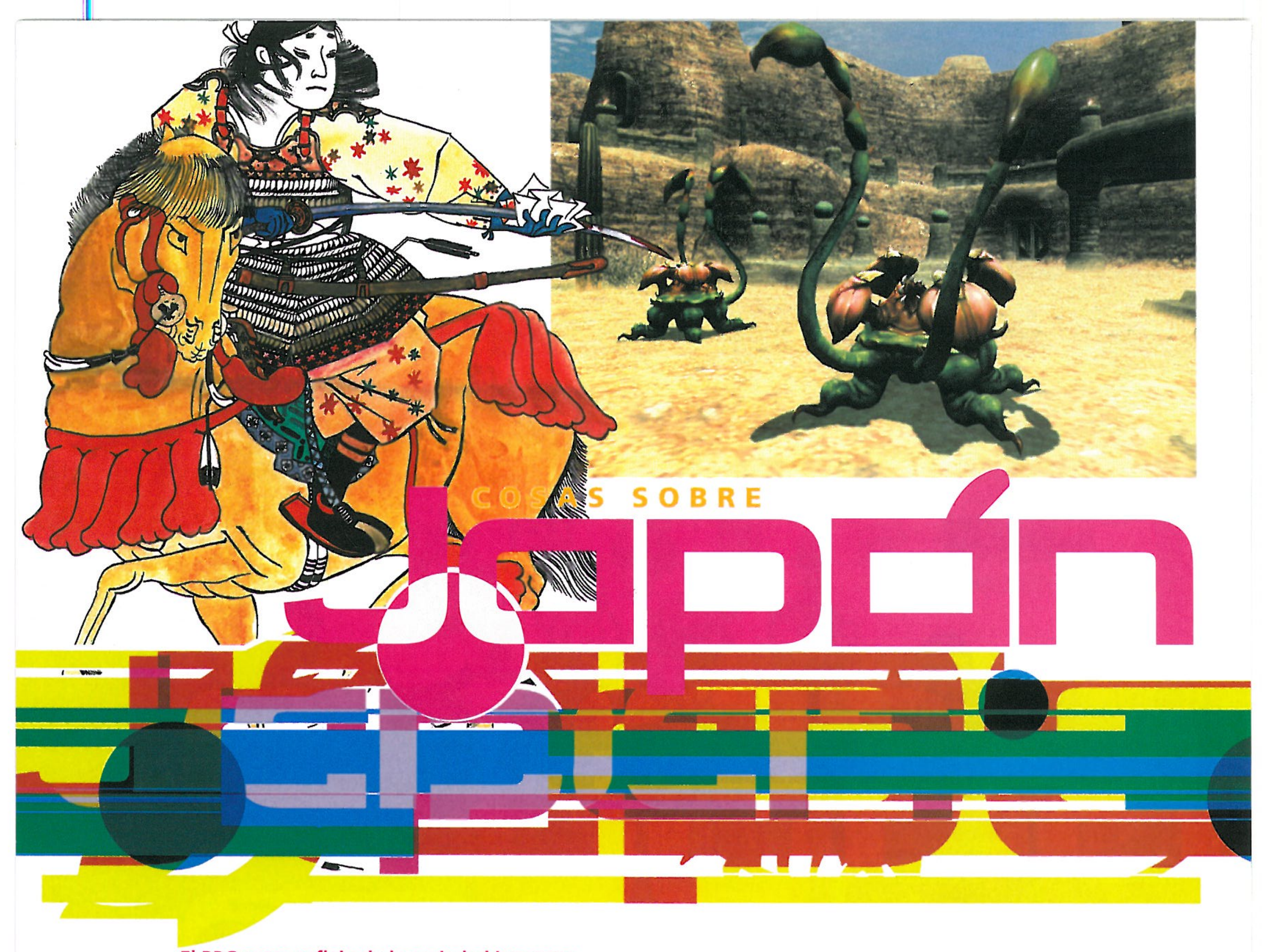
Descubre todo un mundo nuevo para tu Animal Crossing: Wild World utilizando la conexión Wi-Fi de tu Nintendo DS. Un universo lleno de posibilidades infinitas que puedes tener en tu televisión, con más opciones, más actividades y más posibilidades de crear. En Animal Crossing: Let's Go to the City podrás comprar objetos únicos, visitar a un adivino, aprender a interpretar en el teatro, charlar con tus amigos on-line y muchas cosas más. ¡Transfiriendo los datos de tu Animal Crossing: Wild World verás todo lo que la ciudad puede ofrecerte!





www.aminalcrossing.es

Wii



El RPG como reflejo de la sociedad japonesa

Tonio L. Alarcón, periodista y crítico cinematográfico

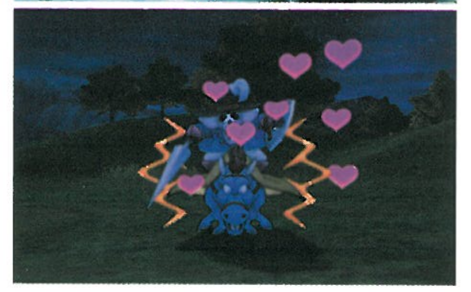
Quizá sea por deformación profesional, pero soy de aquellas personas a las que les gusta pensar que, incluso detrás de los productos comerciales más descerebrados, se pueden leer muchas características e idiosincrasias de las sociedades en las que éstos se producen. De ahí que, de la misma manera que los shoot'em-ups no podían nacer más que en territorio estadounidense y las aventuras gráficas clásicas tienen un inevitable aire europeo, el concepto del RPG por turnos hunde sus raíces en la sociedad nipona. Resulta plenamente lógico, de hecho, que sea uno de los géneros más venerados y exitosos del País del Sol Naciente, ya que los jugones se ven mucho más reflejados en él que en otro tipo de juegos de vocación más internacional.

Y es que hemos acabado absorbiendo e incorporando a nuestro propio imaginario colectivo toda una serie de peculiaridades genéricas, desarrolladas sobre todo en sagas clásicas como *Dragon Quest* y *Final Fantasy,* que provienen de la tradición japonesa. Quizá uno de los ejemplos más claros es el concepto de esfuerzo en colaboración. Los más veteranos quizás recuerden los primeros acercamientos occidentales al rol y a la fantasía heroica tolkieniana, como series ya míticas al estilo de *Ultima* o *Wizardry,* que eran experiencias basadas en las heroicidades individuales. En cambio, una saga tan definitoria para el RPG japonés como *Dragon Quest* enseguida otorga una radical importancia al esfuerzo en grupo, sobre todo a partir de su segundo episodio, en el que la aportación del protagonista sólo es una pieza del engranaje completo.

Una idea que proviene del código del bushido, por el que se regían los samuráis, recoge de los preceptos del budismo la idea del anatman, que relativiza la importancia de la individualidad, otorgándole a cambio una mayor importancia a la colectividad. De ahí que supusiera un honor excepcional tener la oportunidad de participar en la defensa de un bien considerado supremo, ya fuera un señor feudal o un territorio importante, e incluso de sacrificarse por ello si fuera necesario, según el concepto denominado gyokusai. Algo que continúa muy vigente en el entramado empresarial nipón, y que es uno de los motores que mantiene al país como una de las grandes potencias económicas internacionales: no en vano, sus trabajadores siempre han

Dragon Quest enseguida otorga una radical importancia al esfuerzo en grupo, sobre todo a partir de su segundo episodio, en el que la aportación del protagonista sólo es una pieza del engranaje completo.





desarrollado una identificación y una empatía hacia sus compañías que no anda muy lejos del respeto que se sentía por los señores feudales.

Incluso, el mismo hecho de que los combates sean "por turnos", responde al concepto sereno y honorable de los enfrentamientos rituales según el bushido. Aunque la mayoría de los occidentales nos ponemos de los nervios ante lo restrictivo y lo cuadriculado de la jugabilidad de los RPG clásicos, para los japoneses es una cuestión tanto de tranquilidad interior como de respeto por unas reglas previamente marcadas. Sólo hay que acudir a un partido de béisbol en tierras niponas para darse cuenta de que la lentitud con la que se desarrolla dicho deporte, exasperante para la mayor parte de los occidentales –excepto, curiosamente, los estadounidenses–, para ellos es algo normalizado, incluso natural. Al fin y al cabo, la mayoría de sus disciplinas teatrales autóctonas, como el Nôh, el Kabuki o el Bunraku, se basan en una predilección por un estatismo que otorga mucha más fuerza al movimiento, como ocurre, por ejemplo, en los enfrentamientos a espada de los chambara.

También de estos fenómenos culturales se deriva otra característica de los RPG nipones, como es esa reverencia casi religiosa hacia la repetición de mecánicas, estructuras y manierismos de sagas que funcionan. Tanto en el teatro como en el cine de este país es muy común encontrarse con tramas repetidas, incluso con actores muy similares –si no idénticos–, ya que los japoneses aprecian sobremanera los pequeños matices distintos, las mínimas variaciones que caracteriza la visión de cada artista. De hecho, ha sido la necesidad de acercarse a un público más occidental lo que ha provocado que empresas como Square Enix apuesten por una mayor innovación en sus títulos más "espectaculares", más dirigidos al mercado internacional, mientras sus productos más internos siguen enraizados en ese inmovilismo culturalmente aceptado.

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Los + buscados de **Edge**

Black Mesa



Sí, está de moda, y todo lo que hemos visto es un trailer, pero G-Man nunca había sido tan amenazante. ¿Quién no querría visitar un Black Mesa moderno?
PC, BLACKMESASOURCE.COM

Dungeon Keeper MMO



Lanzamiento previsto sólo para Japón, pero, ¿qué pasa si es un MMOG donde los jugadores pueden ser GMs y también dungeon crawlers? El tiempo dirá.
PC, EA

Halo 3: ODST



Aún no se sabe gran cosa de la expansión de *Halo 3*, pero un nuevo personaje haría que Bungie mostrase lo que puede hacer fuera de las ataduras del jefe.
360, MICROSOFT

Adiós Galápagos

Desarrollo japonés, pero no tal y como lo conocíamos



Oriente mira hacia Occidente en busca de mayores ventas, y Occidente mira hacia Oriente en busca de inspiración. Pero, ¿no se estarán mezclando demasiado? ¿Dónde quedan esas diferencias que hacían más apetitosos los juegos extranjeros? ¿No nos arrepentiremos con el tiempo de esta evolución del mercado de los videojuegos en Japón y en Asia en general?

A pesar de que Platinum Games diga que intenta crear productos aptos para gustos orientales y occidentales, *Bayonetta* parece haberse anclado firmemente en el mercado japonés. La idea de una bruja recauchutada abofeteando ángeles con su pelo y disparando con sus pies es la clase de incongruencia que sólo se puede presentar en Japón. Pero, ¿no será difícil encontrar fuera de la escena indie estas rarezas tan enfocadas al mercado japonés? Los cada vez más altos costes de desarrollo están forzando a la industria japonesa a buscar mercados mayores y, por lo tanto, a atenuar la identidad que durante tanto tiempo les ha caracterizado.

Empresas como Capcom son pioneras en este desarrollo oriental occidental, y los frutos de su colaboración con los suecos Grin se pueden ver en *Bionic Commando*, que mantiene muy pocos de los distintivos de la japonesa.

El desarrollo de *Afro Samurai* también cruza fronteras, con un distribuidor japonés, un desarrollador americano y una fuente de inspiración manga que a su vez es de origen diverso. Los que opinan que *Afro Samurai* se mantiene fiel al original son alentadores, pero no porque contenga ninguna característica especialmente japonesa, la versión anime fue traducida para el público occidental, y el actor era Samuel L. Jackson.

De hecho, esta popularidad muestra que los intereses japoneses no son tan provincianos como para rechazar influencias extranjeras. A pesar de que los desarrolladores japoneses estén adaptando sus juegos a los gustos occidentales por razones financieras, no deberíamos suponer que los consumidores japoneses les vayan a guardar rencor por ello. Dado que Japón no va a ser las Galápagos del desarrollo de videojuegos indefinidamente, quizá sea hora de que cambiemos nuestra presunción de que es una cultura frágil, que no evoluciona. Como cualquier otra cultura del mundo, rica y fuerte, ha demostrado que es capaz de amoldarse a los tiempos y absorber ideas de fuera de sus fronteras. El desarrollo occidental se ha beneficiado de la inspiración oriental y, aunque muchas veces se mire como un robo, se basa en el simple hecho de compartir ideas: algo bueno e imparable.

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **THQ**
ESTUDIO: **RELIC ENTERTAINMENT**
ORIGEN: **CANADÁ**
LANZAMIENTO: **2009**

Warhammer 40,000: Dawn Of War 2

En la densa oscuridad del futuro lejano, nadie construye bases





Los Tiránidos, personajes maléficos adorados por los fans, hacen su primera aparición en un *DOW*. Relic asegura que el motor del juego original no les podía hacer justicia aunque, la verdad, a la hora de jugar se parecen lo suficiente a otras razas de *DOW 2* como para que la afirmación resulte sospechosa.

En los juegos de estrategia a tiempo real no luchas contra jefes finales, verdad? Pues en éste, sí. Cada una de las misiones para un jugador de *Dawn of War 2* culmina con una batalla épica contra un personaje gigante dotado de devastadores ataques especiales. Mientras mueves tus cuatro pequeños escuadrones de Marines Espaciales por la pantalla para evitarlos, usando de forma intermitente tus propios poderes, empleas reflejos y tácticas poco habituales en el género. Estás jugando a *Diablo*, pero una versión ambientada en el mundo de ciencia-ficción maximalista de Games Workshop, reemplazando a los guerreros solitarios con pequeños ejércitos de fascistas del futuro con trajes espaciales.

Los juegos de estrategia para un solo jugador llevan un tiempo luchando por adquirir relevancia, sobre todo porque suelen ser un segundo plato para las experiencias multijugador. Los galimatías que forman las escaramuzas prefijadas, mezcladas con escenas de vídeo, son una reliquia de *Command & Conquer* con 15 años encima: de hecho, esa misma serie prefiere reírse del tópico que cambiar el esquema. Sin embargo, con *DOW 2*, Relic ha convertido el modo para un jugador en una experiencia totalmente distinta, tanto



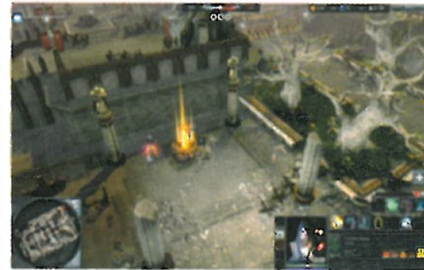
Gráficamente, no hay grandes avances respecto a *DOW*, pero tanto la iluminación como las sombras han perdido su irreal modernidad que las caracterizaba.

respecto a las opciones multijugador como respecto al primer *DOW*.

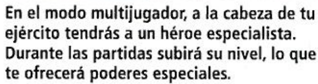
Si bien los instintos de coleccionista compulsivo que impulsan a avanzar a los usuarios de RPGs como *Diablo* y MMOGs como *World of WarCraft* no pueden considerarse parte de la jugabilidad, sí hacen que dichos títulos resulten personales. El potencial para aumentar el nivel de tus escuadrones y equipar a sus comandantes con extraños botines introducen esas metas a corto plazo que hacen que un jugador se sienta conectado a, por ejemplo, su personaje de *World of WarCraft*.

Lo que significa, claro, que el cuidado táctico queda desplazado, hasta cierto punto, por el proceso de aumento de la experiencia. Relic se está arriesgando a perder el público actual de *Dawn of War* con un cambio tan radical. Los devotos de los RTS son famosos por su resistencia a los cambios, reaccionando mal a cualquier atisbo de desequilibrio o simplificación. Pero si alguien rechaza de forma inmediata *DOW 2* porque no incluye construcción de bases y le presta gran atención a las habilidades especiales, estarán dándole la espalda a un híbrido fascinante. A pesar de que las misiones de *DOW 2* son, a grandes rasgos, exploraciones de mazmorras (aunque sobre superficies planetarias), se juegan en escuadrones. Uno está especializado en el cuerpo a cuerpo, otro en los grandes daños a distancia, otro en el





La victoria en modo multijugador depende más de los puntos de victoria que de provocar grandes masacres, un sistema idéntico al utilizado en *Company of Heroes*.



En el modo multijugador, a la cabeza de tu ejército tendrás a un héroe especialista. Durante las partidas subirá su nivel, lo que te ofrecerá poderes especiales.

sigilio, y otro será un escuadrón que servirá para todo. Todos ellos se mantienen a lo largo del juego, en lugar de ser construidos a partir de recursos recogidos del mapeado ("Los Marines del Espacio no cortan madera" es uno de los mantras de Relic), pero el posicionamiento, el uso de la cobertura y el uso adecuado de habilidades secundarias como las granadas es tan importante como en cualquier otro RTS con mayor ímpetu constructivo.

El resultado es un mutante jugable que tiene las características de los juegos de estrategia, sólo que construidos sobre una estructura rolera, una quimera que los desarrolladores de RTS llevan persiguiendo durante años. Y cuando un equipo de programación tan baqueteado como Relic (que ya llevó a cabo títulos como



Las Habilidades Globales son superataques disponibles en los modos multijugador que requieren un recurso especial y que se obtiene luchando. Por eso hay que usarlas con inteligencia.

Quien rechace *Dawn of War 2* porque no incluye construcción de bases y atiende a las habilidades especiales, le dará la espalda a un híbrido fascinante

Homeworld y *Company of Heroes*) se acerca a ese concepto, bueno, desde luego es un mutante al que vale la pena observar.

La necesidad de reconstruir la fórmula básica de los RTS en lugar de, simplemente, añadir mejores explosiones, también se extiende al multijugador de *DOW 2*, aunque se acerca mucho más que el modo para un jugador al diseño de *DOW*, y todavía más a *Company of Heroes*, cuyo motor emplea el título. El mapa está repleto de puntos de recursos perpetuamente disputados, pues ofrece los puntos de Poder y Requisa necesarios para construir infantería y vehículos. Y hay una base, pero consiste en un solo edificio que, sin duda, provocará controversia. Al no necesitar construir barracones separados y factorías de guerra, sólo necesitas aplicar mejoras a una única estructura, lo que desbloquea unidades más poderosas en el edificio.

Hay que destacar que se juega de una forma muy similar a la de otros RTS más tradicionales: el almacenamiento de recursos y la deliberación sobre cuándo comprar una mejora requiere el mismo equilibrio entre estrategia y oportunismo, pero con la confusión de tener que colocar múltiples edificaciones limpiamente elidida. Lo que sirve para modernizar y hacer más directa su jugabilidad, no para simplificarla. Pasas más tiempo en las luchas, y menos rotando rectángulos.

Lo fascinante es que, según Relic, las batallas uno contra uno en red asociadas al multijugador RTS sólo atraen a una minoría de los usuarios. Aunque *DOW* no fue diseñado como un título cooperativo, sus creadores se han dado cuenta de que la mayoría silenciosa opta por jugar en equipos: pesa en ello la necesidad de seguridad estadística, el miedo a fallar y el deseo de socialización.



Gánate los galones

Las características de los MMO que parecen extenderse por todos los juegos están bien presentes en *DOW 2*. Al jugar *on-line*, tu ejército subirá de nivel. Éstos se logran simplemente jugando, no requieren ganar. Su efecto es que tus fuerzas ganan florituras visuales, comenzando como simples soldados con armadura a los que se van incorporando medallas, periféricos y otros objetos. Sólo hay que echar un ojo a tu enemigo para darte cuenta de si es o no un jugador más veterano que tú. Claro, que todo ello no ofrece un beneficio estadístico: ese brillo adicional simplemente te sirve para evidenciar tu experiencia, lo que además equilibra las tornas en el combate.



Ensemble tiene la historia como punto fuerte, lo que es preocupante, dado que el universo de *Halo* está tan bien explorado que está empezando a perder cualquier clase de misterio.







La IA enemiga parece prometedoramente brutal, y hay un buen sentido de la escala para una pequeña selección de unidades, con los Scarabs machacando a los Warthogs mientras que los Hornets planean en el aire.

Halo Wars

Emociones encontradas ante la salida de Ensemble del ring

PLATAFORMA: **360**
PRODUCCIÓN: **MICROSOFT GAMES STUDIOS**
ESTUDIO: **ENSEMBLE STUDIOS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2009**

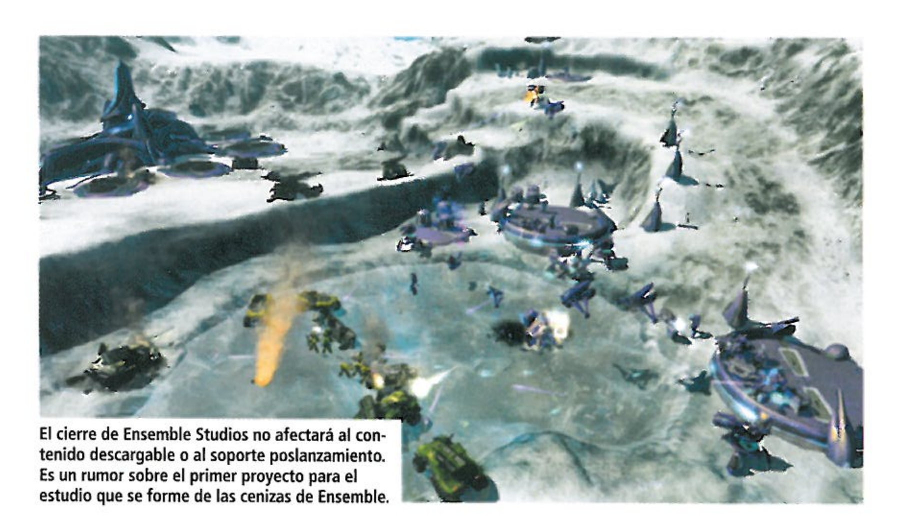
Es el elefante en la habitación", admite Graeme Devine, líder de desarrollo de *Halo Wars*. Tristemente, no está revelando la presencia del monstruo de arena de *Halo 3* en este RTS. Está hablando sobre el hecho de que, con todavía algunos meses por delante para que el juego salga al mercado, Microsoft ha anunciado que cierra Ensemble Studios.

"La semana en la que nos cancelaron fue mala –admite–. Vamos a hacer que el último juego de Ensemble sea el mejor título que Microsoft ha publicado nunca, y que ellos lamenten habernos cerrado". Son condiciones muy poco idóneas para encontrar una nueva faceta a la franquicia, pero los resultados hasta el momento son prometedores. Una oportunidad reciente para jugar el tutorial revela un título que equilibra las exigencias de los seguidores del RTS con aquellos atraídos por la licencia.

Ensemble ha realizado algunas decisiones inteligentes: la cámara está suficientemente próxima para que las animaciones y diseño artístico capturen las sensaciones de *Halo*, y la escala general de la contienda es grande, pero aun así resulta íntima para los estándares de un RTS. La arquitectura y unidades características de la serie han sobrevivido a la transición, y el juego ha sido claramente diseñado con la continuidad en mente; los menús de inicio son idénticos a los de *Halo 3*, y, si bien la música no es la de Marty O'Donell, el compositor de Ensemble ha realizado un convincente pastiche.

Es difícil decir si ha sido *Halo* o Xbox 360 el responsable de que resulte un RTS más centrado que otros. El conjunto de mapas que jugamos (tutoriales, eso sí) son esencialmente corredores, con sólo algunos bien colocados secretos como entretenimientos en el recorrido, y las primeras misiones tienden a favorecer los objetivos individuales, con Devine admitiendo que, según se van desarrollando las cosas, raramente tendrás más de tres órdenes que atender al mismo tiempo. La construcción de bases está también simplificada (y, de una forma que resulta reveladora, es un concepto que se introduce en la segunda misión, una vez que los jugadores ya han podido darse unos paseos en Warthogs y combatir un par de Grunts) con un solo recurso (provisiones de la nave de soporte orbital Spirit of Fire) y una clara progresión tecnológica para desbloquear unidades. Éstas son los elementos más satisfactorios: hay novedades, pero la conocida ecología de *Halo* encaja bien en la naturaleza de piedra-papel-tijera de un RTS.

En última instancia, la licencia es quizás tanto una maldición como una bendición para *Halo Wars*. A la audiencia le importan los pequeños detalles, pero muchas de las grandes piezas que adoran no están allí: no están Master Chief ni Cortana, y los equivalentes no son apenas sombras de su personalidad. Además, la campaña sólo permite tomar las riendas de la UNSC. "Si vendemos suficientes copias, quizás puedas jugar con los Covenant en la campaña de la secuela", comenta Devine. Lo dice con una carcajada, pero hay un incómodo silencio a continuación. Si va a haber una secuela, ¿quién va a hacerla?



El cierre de Ensemble Studios no afectará al contenido descargable o al soporte poslanzamiento. Es un rumor sobre el primer proyecto para el estudio que se forme de las cenizas de Ensemble.



Premio de consolación

Sin los comandos por voz de *EndWar*, todo depende del mapeo del pad para hacer que *Halo Wars* cobre vida en consola, con un menú circular, posibilidad de seleccionar grupos de unidades mediante pulsaciones o recuadros en el mapa, y ofreciendo referencias, como una retícula azul en la pantalla. Ensemble ha realizado un trabajo con el aplomo que confiere la experiencia. Es extraño que Microsoft cierre el único estudio que tiene la confianza para lograr que los RTS se sientan en casa en una consola. ¿Sugiere eso un cambio de prioridades? "Pienso que es posible sacar muchas lecturas de eso" dice Devine. "Pero la gente estaría equivocada si creyera que esa es la lectura".



Para cortar el tráfico de una ruta comercial, bastará con poner una de nuestras unidades sobre ella. La interfaz resultará clara en todo momento y, por tanto, eficaz, potenciando la interacción y la profundidad de las partidas en solitario.







La calidad histórica de la saga *Total War* está fuera de dudas: el título de The Creative Assembly se utilizó para dar clase en facultades norteamericanas.

Empire: Total War

La estrategia de The Creative Assembly continúa avanzando en el tiempo.

El siglo XVIII empezó con el descubrimiento de la máquina de vapor y terminó con el golpe de estado de Napoleón. Fue sin duda una de las épocas más interesantes de la Edad Moderna, con grandes sucesos como la Ilustración, la Revolución Francesa o la Guerra de Independencia de los Estados Unidos, hechos presentes en *Empire: Total War*. Por tanto, no es de extrañar que éste vaya a ser el primer título de la saga que incluirá aspectos científicos, representados en forma de árbol esquemático, y donde la política y la diplomacia entrarán en una nueva dimensión de relevancia. Nada menos que doce naciones jugables –entre ellas España– con la posibilidad de controlar rutas comerciales y obtener recursos y colonias en África y la India. Aunque la novedad más evidente la encontraremos en un nuevo y difícil campo de batalla: el mar.

Efectivamente, las contiendas marítimas gozarán de una gran profundidad estratégica, pudiendo situarse como referente en el género, así como de un aspecto gráfico exquisito. El realismo de las batallas queda demostrado con 20 modelos de navíos basados en diseños reales, con distintos tipos de disparos y la posibilidad de ejecutar abordajes. Elegiremos el movimiento y el ataque de cada una de nuestras embarcaciones teniendo en cuenta el viento y los daños –cada nave tiene dos barras de salud, babor y estribor– y de esta manera trazaremos la estrategia que consideremos más adecuada, ya que podremos decidir si hundir los barcos enemigos o detener su avance. También entrará en juego la moral de las unidades: Si conseguimos mermar lo suficiente la confianza de nuestros enemigos, veremos como se retiran del campo de batalla. De la misma manera nuestras tropas podrán huir de la lucha si están asustadas, pero es un aspecto que podremos mejorar con el nuevo sistema de árbol científico.

Las animaciones, además de cumplir una función estética, influirán en la jugabilidad ya que los disparos que realicemos sólo harán daño a nuestro enemigo si impactan contra él. Por tanto, necesitaremos posicionar adecuadamente nuestras unidades, especialmente en las batallas navales para que los cañones alcancen su objetivo; una cámara interior desde la cubierta de cada barco –se controlan individualmente– nos ayudará a apuntar con precisión. En general, *Empire* gozará de un aspecto gráfico excelente para un juego de estrategia, con operaciones militares a gran escala, estudios históricos para el vestuario y las armas, y ya conocemos el buen hacer de The Creative Assembly a la hora de representar contiendas multitudinarias: *Viking,* su anterior título, demuestra que para ellos tienen cabida incluso en un action RPG. Los últimos detalles se centran en un modo multijugador que se presenta atractivo desde el principio gracias a los mencionados enfrentamientos navales. Además, se lanzarán paulatinamente futuras actualizaciones que mejorarán y ampliarán la campaña para un jugador.



El nuevo esquema tecnológico permitirá entrenar la moral de nuestras tropas para que las retiradas indeseadas sean menos frecuentes.





No habrá contiendas en suelo africano, tendremos que defender nuestras colonias y rutas comerciales con las unidades marítimas. Las batallas navales serán profundas y visuales.



PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **THE CREATIVE ASSEMBLY**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **6 FEBRERO**



Estructuras e IA

Empire dejará de tener una estructura jugable basada en el ajedrez para dirigir sus miras hacia un tipo de estrategia más abierta y dinámica, basada en alcanzar con éxito diversas metas.
La inteligencia artificial de los generales enemigos se ha escrito de nuevo para que, partiendo de una lista de tareas a conseguir, evalúen constantemente las mejores opciones de posicionamiento. Además, contará con varios tipos de personalidades para cada general.



El éxito de ***Resident Evil 4*** en Wii ha propiciado el lanzamiento de otro de los survival horror más prestigiosos de la compañía: los usuarios de la consola de Nintendo lo celebran pero, ¿estará ***Chop Till You Drop*** a la altura del original?



Chop Till You Drop **contará con nuevos añadidos en forma de enemigos, trajes, armas y movimientos especiales. Sin embargo, por el camino se perderá la posibilidad de hacer fotografías y se reducirá la dificultad general del juego.**





Dead Rising: Chop Till You Drop

Capcom se enfrenta al reto de acercar su juego de zombis al público casual

PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **WARNER BROS**
ESTUDIO: **MONOLITH PRODUCTIONS**
ORIGEN: **EE.UU**
LANZAMIENTO: **13 FEBRERO**

No ha sido fácil imaginarse un *Dead Rising* en Wii, pero el trabajo de Capcom ya es un hecho aceptado. Sólo por el valor de enfrentarse a las críticas de los más puristas y a una adaptación que, se sabe de antemano, saldrá mal parada gráficamente, *Chop Till You Drop* es digno de atención. Se trata de la conversión de uno de los títulos más memorables del catálogo de Xbox 360 y también de uno de los videojuegos más perfectos a nivel visual y conceptual, que ahora tratará de justificar su existencia en una consola de menor potencia y definición. Aquellas sensaciones de tensión y asfixia, quizás lo más interesante del juego junto con su peculiar sentido del humor, parecen peligrar en esta versión para la doméstica de Nintendo, aunque sus desarrolladores no se cansan de asegurar que la versión final conseguirá mostrar la nada desdeñable cifra de 100 enemigos en pantalla. No obstante la calidad de las texturas y los jaggies serán dos defectos difíciles de solventar. Dejando las ataduras gráficas de lado, es necesario advertir el notable esfuerzo que se está llevando a cabo con la intención de acercar el producto a un público más amplio y casual. Recordemos que *Dead Rising* era un juego excesivamente duro que requería tiempo y mucha perseverancia, además de la dificultad añadida que suponía la limitación de salvar la partida únicamente en lugares predeterminados.

Las novedades en Wii empezarán por una nueva estructura narrativa, que conservará las bases de la historia original pero propiciará un sistema de misiones secundarias algo más lineal: El bueno de Otis nos dará unas directrices previas que tendremos que cumplir antes de seguir avanzando en la trama principal, es decir, no estará llamándonos constantemente al móvil para indicarnos los lugares de interés. La intención de facilitar la experiencia a los nuevos jugadores se traduce en un control que recortará movimientos del original pero añadirá otros nuevos aprovechando las funciones del Wiimote. Por ejemplo, Frank realizará nuevos movimientos finales y evasivos, pero, por el contrario, se perderá la posibilidad de hacer fotografías, y con ella parte del humor bizarro. Los modos Overtime y Survival estarán disponibles desde un primer momento y Capcom parece haber escuchado los interminables lamentos de los jugadores y permitirá guardar la partida en cualquier momento de la aventura. Eso sí, reciclando la experiencia adquirida en la versión de *Resident Evil 4* para Wii, al pulsar el botón B pasaremos a una cámara al hombro que facilitará los momentos de puntería.

Por lo general, el control se distribuirá de tal manera que el movimiento del personaje se realizará con el nunchaco y las acciones, como disparar o interactuar con objetos, con el Wiimote. También se añadirán nuevos tipos de enemigos –habrá unos 20 tipos de zombis distintos– y armas, así como un total de 65 trajes y complementos para Frank. Algunas zonas, como el tejado, estarán recortadas o directamente será imposible acceder a ellas, ya que supondrían una potencia gráfica que la consola de Nintendo no tiene, lo que nos lleva a preguntarnos si *Chop Till You Drop* será un producto consciente, una versión revisada o un mero reflejo del original.



Historias paralelas

En *Chop Till You Drop* volveremos a ponernos en la piel de Frank West, un reportero decidido a cubrir el apocalipsis zombi en un centro comercial. Aunque la estructura narrativa cambiará a un sistema de submisiones menos abierto, la historia se verá ampliada. El homenaje a George A. Romero sigue siendo evidente. De hecho, Capcom sufrió una demanda por plagio por la productora MKR Group (*Dawn of the Dead*) que finalmente ha sido desestimada ya que el juez consideró que *Dead Rising*, a diferencia de la película de Romero, no ofrecía un comentario social sobre el mundo real.



Al motor Lightech le está costando mantener su nivel con respecto a sus competidores en términos de geometría, pero *FEAR 2* logra compensarlo gracias a una cuidada puesta en escena y un efecto granulado que da cierta sutileza a los toscos bordes poligonales.



Wanted: Weapons Of Fate

¿Somos nosotros, o esto parece un anuncio personal extraído del Daily Planet?

Wanted tiene en sus dos versiones (libro y película) un final que, para no arruinártelo, diremos que es cerrado. Uno se pregunta si una secuela podría ser posible, por no decir deseable. De todos modos, Wesley, el protagonista, hace de lo imposible una costumbre y la idea central de la serie (un gran poder conlleva una gran irresponsabilidad que a veces deriva en explosiones) le va como anillo al dedo a este shooter pirotécnico.

El argumento, al que Mark Millar (el autor de la novela gráfica) aporta ideas, se centra en la relación entre Wesley y su madre (quien quizás no tenga muchas ganas de verle, pues Wesley acaba de cargarse a su padre). Naturalmente, la visceral violencia está presente y resulta correcta: a una matanza a quemarropa en masa le siguen desagradables crujidos y un chaparrón rojo salta con el cuchillo que opera alrededor del cuello de su víctima.

En esencia, el juego es un shooter basado en la cobertura. Su sistema maneja bien los detalles básicos y aporta una nueva idea a las mecánicas: la cadena. Alternar rápidamente entre coberturas (que pueden hacerse en conjunción con el *tiempo asesino*, el tiempo bala del juego) permite que cada movimiento sucesivo sea más rápido, y muestra la intención de que la cobertura ofrezca una forma agresiva de ataque más que de defensa. A esto se le une el disparo encubierto, que al utilizarlo varias veces provoca que tus rivales se escondan por instinto mientras la pantalla adquiere tonos grisáceos. En este breve instante, correr para cubrirse tiene el feliz beneficio de hacer creer a los rivales que aún te encuentras en el lugar desde donde disparabas sin dejarte ver. ¡A ponerse las botas! Acompaña al tiempo asesino un efecto "gota de agua" similar al de la película. Se puede activar para cuando salimos de cobertura y, en los momentos más frenéticos, parece más un acto de autopreservación (alargando unos pocos y preciados segundos en busca de mejor cobertura a la carrera) que una simple manera de reventar enemigos a placer. Por otra parte, el estilo visual de la película de Timur Bakmambetov es preferible al del cómic (movimientos estilizados en traje de piel en vez de en ropa de superhéroe).

También queda patente cómo los objetos imitan fragmentos fílmicos (incluso paletas de colores) y escatiman los temidos QTEs. Tras abrirte paso hasta un avión, las cosas pueden torcerse y es posible acabar en la punta de un ataúd en caída libre. El juego controla tu movimiento, pero tal y como sucedía en las batallas tentaculares de *Dead Space*, tú eres quien apunta y aporta equilibrio y espectáculo.

Nuestra sesión consistió en secciones de dos niveles, así que sería interesante que *Wanted* mantuviera su frescura y ritmo, con un estilo que mejora lo visto en shooters que usan la misma fórmula básica. Esperemos que no la líen.

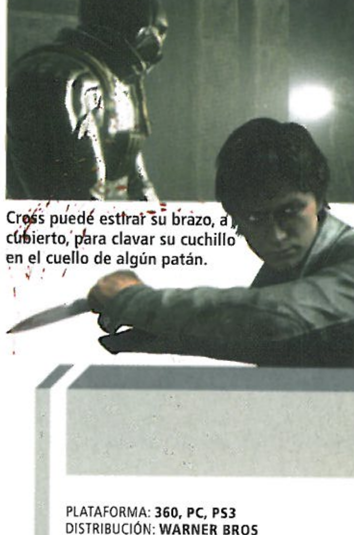


La Fraternidad son los malos de *Wanted*, y en *WOF* vas tras una escisión liderada por El Inmortal. Un nombre que resultará poco realista, después de todo.





Las cualidades de *WOF* son fruto del genial acercamiento de Universal a su IP. Grin tuvo acceso a todo tipo de material mientras la película se rodaba.



Cross puede estirar su brazo, a cubierto, para clavar su cuchillo en el cuello de algún patán.

PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **WARNER BROS**
ESTUDIO: **GRIN**
ORIGEN: **EE. UU.**
LANZAMIENTO: **PRIMAVERA**

Aire curvo

El sello visual de la película está sin duda en los arcos que describen las balas, los cuales se han trasladado al juego. La implicación de unos proyectiles así, con rivales acaparando cobertura, es deliciosa: proyectar un arco que controla el protagonista bajo o sobre un objeto del escenario deriva en enemigos que aparecen tambaleándose. Un buen disparo activa un zoom a cámara lenta sobre la bala, claro está.



La espectacularidad del juego nos dejará muy buen sabor de boca en todo momento. Los juegos de luces y sombras serán soberbios, con el acertado uso de las manchas de tinta bañando la pantalla.



Además de los 20 personajes que tuvimos a nuestra disposición, en esta versión, casi al final del juego, estarán: Fei Long, Gen, Cammy y Dan.





Street Fighter IV

La resurrección de un clásico que quiere volver a dominar el género de la lucha

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **PROEIN**
ESTUDIO: **CAPCOM**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **20 DE FEBRERO**

Street Fighter es sinónimo de lo mejor de la lucha desde tiempos casi inmemoriales. La revolución que supuso la segunda entrega de la franquicia de Capcom ha sido algo que ningún otro juego ha sido capaz de repetir; han sido numerosos los títulos de enfrentamientos uno contra uno que han visto la luz desde entonces, pero ni siquiera las posteriores entregas de *Street Fighter* han llegado a tener un impacto semejante al logrado con aquel capítulo. De hecho, no son pocos los que aseguran que nunca hubo una primera parte.

Por eso mismo, cuando hace algo más de un año se anunció esta cuarta entrega, muchos se mostraron escépticos ante la posibilidad de que Capcom fuese capaz de hacerse sombra a sí misma 18 años después. La compañía nipona, no obstante, supo bien lo que tenía que hacer: simplemente remodelar un título que ya funcionaba a la perfección, adaptándolo a las nuevas tecnologías.

Si *Street Fighter II* sigue estando muy vivo en la mente y las consolas de los aficionados, ¿por qué no iba a funcionar la misma fórmula pero puesta al día? Capcom ha logrado dar forma a una proposición aparentemente conservadora, pero que consigue transmitir las mismas sensaciones que la entrega clásica. La sencillez jugable que transmite el juego en todo momento hace pensar en un proceso natural y obvio, que no precisaba de mucho más para convertirse en un rotundo éxito. Regresan muchos de los personajes clásicos (por no decir prácticamente todos, dado que del plantel de *Super Street Fighter II* tan sólo se han quedado fuera DeeJay y T. Hawk), y las escasas bajas se han suplido con nuevas incorporaciones que ponen la nota novedosa en el conjunto de luchadores del juego.

Todo el apartado gráfico se ha visto remozado en pos de un mejor uso de las tecnologías; es como si los personajes bien conocidos por todos se hubiesen dado un baño en óleo, con colores vivos e intensos, para adaptarse a un entorno tridimensional único, y que, pese a todo, sigue anclándonos a un plano bidimensional.

Esto potencia la sensación de que es el mismo juego de siempre, pero con un apartado visual mucho más bello. Lo cierto es que no necesita nada más: la mecánica bien conocida por todos desde hace más de una década, pero mejorada en todos sus aspectos. No son numerosas las características añadidas al título, destacando sobre todo el golpe de contra que explota visualmente ese baño de tinta china que da carácter al juego; eso sí, se han retocado algunos de los elementos tradicionales para que ganen en fluidez y espectacularidad. Aunque ni tan siquiera el remozado apartado técnico consigue ocultar el clasicismo del que hace gala el título en todos y cada uno de sus aspectos. Nos queda todavía la incógnita de los modos de juego con los que contará el título, los cuales determinarán la vida de la que gozará el juego más allá del éxito seguro en recreativos y a través de Internet.

Sin lugar a dudas, estamos ante una excelente puesta al día en la que tanto luchadores como escenarios se sienten mucho más cómodos que en sus encarnaciones previas. *Street Fighter IV* llega para devolver a la franquicia a su lugar privilegiado en la historia, y tiene muchas papeletas para conseguirlo.



Ser o no ser 2D

Hace un año, hablamos con Yoshinori Ono, productor de *Street Fighter IV*. Por aquel entonces, el juego era todavía una incógnita recién anunciada, y teníamos más preguntas que respuestas. No obstante, hubo algo que nos gustó y que podemos decir que se ha cumplido: mantener el título en un plano 2D simplifica la jugabilidad y ofrece muchas más opciones de diversión. "Tampoco podría traicionar a los seguidores auténticos de *Street Fighter*. Me matarían", decía Ono. No cabe duda de que se ha mantenido fiel a las raíces de la franquicia y que satisfará a los aficionados.



Los nuevos luchadores destacan bastante ante los personajes clásicos de la franquicia. Pero a la hora de jugar no difieren tanto del resto de personajes, adaptándose mejor de lo que parece.



PLATAFORMA: **WII**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS / ATARI**
ESTUDIO: **CLIMAX STUDIOS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **JUNIO2009**

Overlord dark legend

El mal llega a la Wii sin perder ni un ápice de carisma

Es de agradecer a Climax que haya planteado llevar *Overlord* a Wii como un juego original y no como un port de un título exitoso en otra plataforma. Sobre todo si se mantienen algunos de los jefes del juego original "para mantener una continuidad", dice **Dean Scott,** productor asociado del título.

Climax no ha "casualizado" el título, sino que, dice Scott, "vamos al corazón de los jugadores Nintendo". El juego mantiene así su naturaleza: eres un caballero resucitado que se sirve de decenas de esbirros (hasta 25 a la vez en esta versión de Wii) para lograr sus planes. También se mantiene un sentido del humor desatado contra los cuentos infantiles tradicionales; lucharás contra terribles hombres de jengibre y deberás acabar con pesadísimas y monísimas haditas.

Los esbirros son de varios tipos, y hasta podrás utilizar a uno de ellos como una bomba, cogiéndolo y agitándolo para activar su capacidad explosiva (sujetando verticalmente el mando y meneándolo para luego dirigirlo moviendo el Wiimando). La intención de Climax es que haya una conexión física entre cómo mueves el mando y lo que sucede en pantalla, al mejor estilo *Wii Sports.*

El puntero es otra de las claves que hacen que lo importante sea el control: "En PS3 y 360 todo estaba en línea recta para usar el joystick, pero aquí tienes más flexibilidad, por el mando", apunta Scott, lo que indica que el manejo será más intuitivo y cómodo.



El humor es elemento clave, con referencias muy brutas a *Caperucita Roja* o *Hansel y Gretel.* Eso sí, no habrá meadas después de beber cerveza.





En la versión para DS, *Overlord Minions,* cambia el concepto. "No tenía sentido poner a 6 esbirros", afirma Scott, así que controlas directamente a cuatro minions, cada uno con capacidades diferentes, y debes combinar esas habilidades para ir resolviendo puzles y poder avanzar en cada nivel. El productor asociado reconoce la influencia de juegos como *Lost Vikings* en el diseño de esta versión.

Love

¿Y si, pudiendo hacer el amor, siguieras haciendo la guerra?

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **QUEL SOLAAR**
ESTUDIO: **QUEL SOLAAR**
ORIGEN: **SUECIA**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**

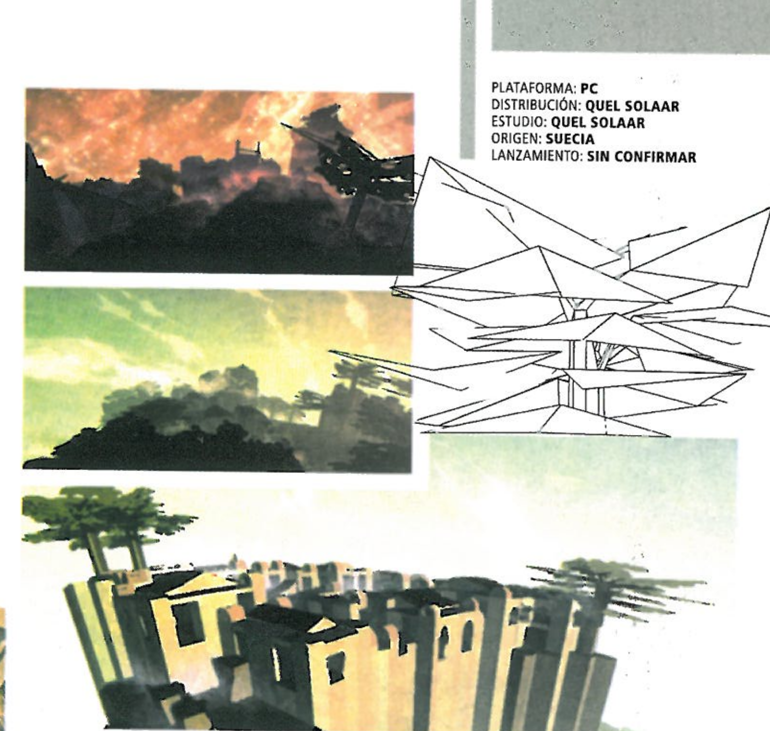
Los videojuegos independientes produjeron un buen número de píxeles inusuales el año pasado, pero pocos brillaron con tanta fuerza como la aventura de un mundo persistente de Eskil Steenberg, *Love.* El universo que creó no se parece a nada y es asombroso que su autor sea un solo hombre: ciudades impresionistas, en parte mediterráneas y en parte extraterrestres. Tras hablar con Steenberg llegamos a la conclusión de que puede tratarse de uno de los juegos más interesantes de los que están ahora en desarrollo.

Al haber forjado un motor que crea el mundo mediante logaritmos, puede concentrarse en las matemáticas necesarias para generar la arquitectura y asombrosos paisajes. Las ciudades están creadas por los jugadores y se convierten en el centro del juego como base y como inventario compartido de los objetos que se descubran en el juego. Hay una radio multifrecuencia que te permitirá contactar con otros jugadores y activar dispositivos remotos, abrir puertas o conectar bombas.

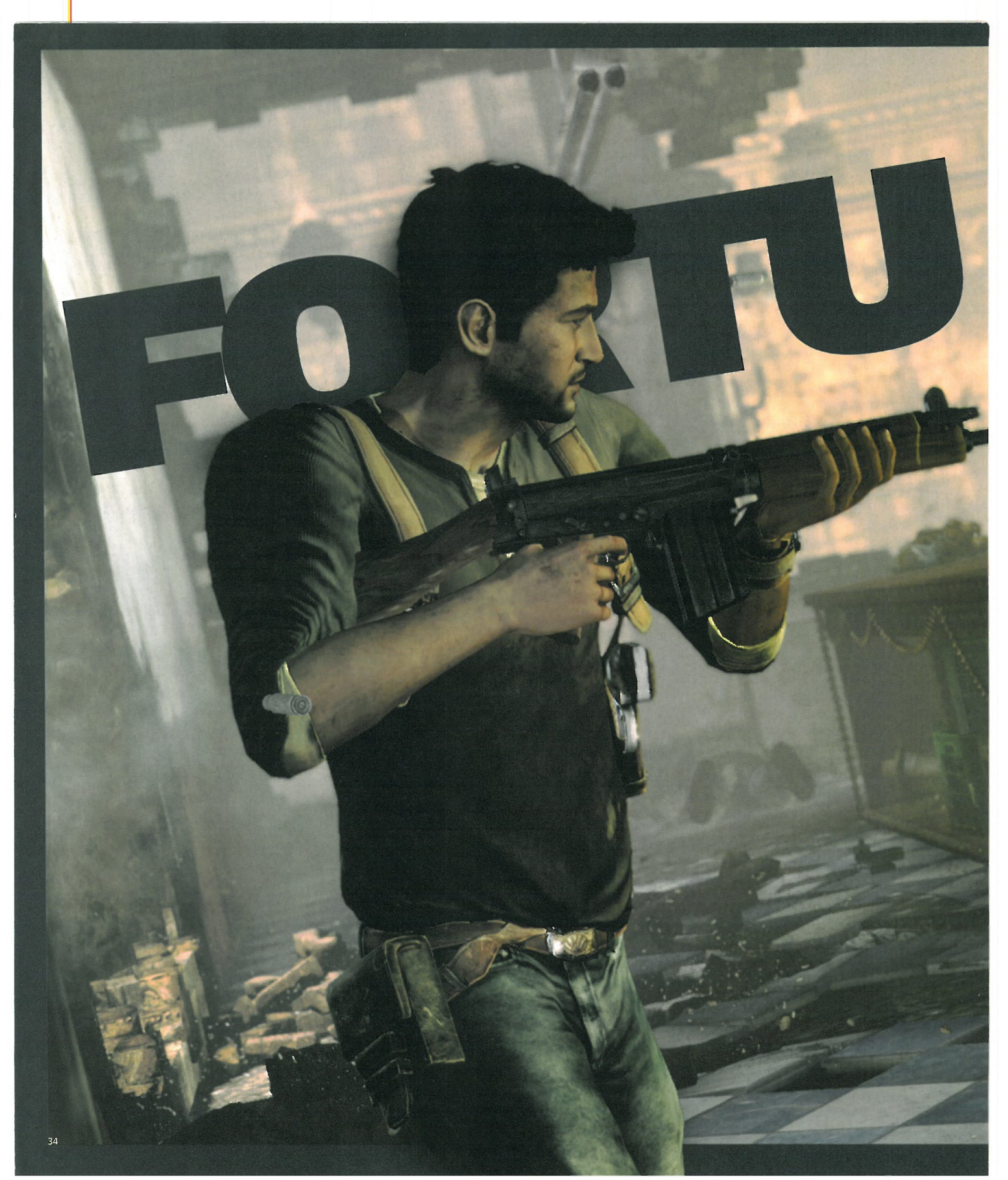
Steenberg habla también de recuperar un elemento antiguo, los shooter de scroll en 2D o los primitivos *Quake,* similares a su filosofía "dispara y corre". Pero no lo entiendas como un juego al uso: *Love* es una mezcla iconoclasta de juego de acción, de construcción y de aventura.

La creación mediante algoritmos puede ser una herramienta crucial para reducir costes en la creación de contenidos, y Steenberg está demostrando hasta qué punto sabe manejarla. Por supuesto que esto no significa que el juego se haga solo, y Steenberg no sabe para cuándo estará listo. Como otras tantas cosas cuando hablamos de desarrollo independiente, estará cuando esté.





La técnica usada para recrear los paisajes es similar a la usada por Introversion en el título *Subversion.* En *Love,* cualquier cosa que veas puede ser destruida y construir algo nuevo en su lugar.


FORTU

NA Y GLORIA

NAUGHTY DOG PREPARA LA MOCHILA PARA PARTIR RUMBO AL ESTE, EN BUSCA DEL GUIÓN DEFINITIVO

TÍTULO: **UNCHARTED 2: AMONG THIEVES**
PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCE**
ESTUDIO: **NAUGHTY DOG**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **2009**

Una de las grandes contradicciones del mundo de los videojuegos, en constante evolución, es que jugar sobre seguro no suele implicar jugar sobre seguro. Ahora, más que nunca, un juego sin personalidad propia está destinado al fracaso; pese a que el *Uncharted: Drake's Fortune* de Naughty Dog tenía un buen puñado de virtudes, para muchos el juego no era más que una mezcolanza de influencias, con pocas características propias. El diseño del juego era poco audaz; el equipo de desarrollo presentó su aventura en tercera persona, utilizando las ideas más recurridas: el sistema de cobertura de *Gears of War*, los movimientos gráciles de *Tomb Raider*. El resultado ha sido un juego que sufría para encontrar su propio ritmo: no conseguía mezclar las secciones de plataformas y los tiroteos, optando por romper su mecánica central en pequeños y discretos fragmentos.

Con *Uncharted*, Naughty Dog afronta un reto particular. La misión de las secuelas suele ser arreglar los elementos que no funcionan en el original. Pero *Uncharted 2: Among Thieves* debe coger esos elementos de éxito y convertirlos en algo coherente y personal; debe ir más allá de la simple excelencia de la ejecución para crear una identidad personal y convincente. Por el momento, las cosas tienen muy buena pinta.



Hablamos con la directora creativa **Amy Hennig,** en Santa Mónica. "Nuestra última historia nos hablaba de Francis Drake. Y planteábamos la pregunta: ¿y si Francis Drake no hubiese muerto cuando todos pensaban que así había sido? En esta ocasión, nos fijamos en Marco Polo. Nuestro catalizador es este hombre, que había dejado constancia de todos sus viajes, hasta de los más pequeños detalles de lo que le había ocurrido en la vida, pero que aun así había dejado cabos sin atar".

El cabo suelto en cuestión se encuentra en 1292, cuando Polo abandonó la corte de Kublai Khan para regresar a su hogar en Venecia, al mando de una flota de 14 naves buscadoras de tesoros y más de 600 hombres. Cuando por fin llegó a Europa, tan sólo le quedaba un barco y apenas una docena de supervivientes. Según Henning, "nunca habló de lo que le había pasado. En su lecho de muerte, cuando la gente le llamó mentiroso por las cosas que había escrito en su libro, él dijo: 'Ni siquiera he escrito la mitad de lo que he visto'".

Pero la búsqueda de la flota perdida de Marco Polo es sólo el inicio, más que el clímax, de *Among Thieves*, y los acontecimientos se irán complicando cada vez más. El auténtico secreto de Polo (y el objetivo de Drake) es Shambhala, la legendaria ciudad tibetana conocida como Shangri-La, supuesto hogar de la piedra Chintamani, un rubí que, según la leyenda, es capaz de cumplir deseos.

El tráiler de *Among Thieves* muestra a un Drake herido y desaliñado, que se abre camino a través de una tormenta de nieve para encontrar un objeto misterioso. Tal vez la caza de objetos siga siendo el eje central de la acción, pero el cambio de escenarios nos hace pensar que el atractivo vacacional del primer juego corre el riesgo de desaparecer. Si a esto le añadimos la promesa de una nueva mecánica de infiltración, no sería extraño que, en sus intentos para diferenciarse de Lara Croft, *Uncharted* haya perdido un poco el rumbo.

En el primer *Uncharted*, la compañera de Drake era Elena Fisher, quien rozaba la plausibilidad anatómica. En esta ocasión, su sustituta es la más tradicional Chloe (abajo izquierda), una cazadora de tesoros que meterá a Drake en problemas a menudo.

CUENTO INVERNAL

No todo en *Among Thieves* serán escenarios nevados, pero las localizaciones heladas han dado mucho en que pensar al equipo técnico. Según Ruppel, "el hielo y la nieve son difíciles de recrear. Conseguimos llegar al punto que queríamos, y la luz las hace brillar. El hielo no debía tener aspecto de cemento pintado de azul". Henning añade que la nieve y el hielo tendrán el mismo propósito que el agua en el primer juego. "No se trata de un diseño de la vieja escuela, el clásico nivel helado por el que resbalas. Es algo más temático, que tiene sentido en el entorno".





Pero el equipo de desarrollo parece tener confianza en las decisiones tomadas. Según explica Balestra, "queríamos un mayor abanico de entornos en esta ocasión. Queríamos mostrar que no se trataba de un simple juego en la jungla". Por lo que hemos visto, han tenido éxito en su objetivo: además de las cavernas heladas y las laderas de montañas nevadas, hemos visto una gran variedad de entornos, desde lujosos interiores llenos de oro y colores vivos, hasta un opulento tren de cortinas rojas y lámparas tambaleantes, así como un desolado monasterio nepalí al borde de un acantilado.

Rhob Ruppel, director artístico de *Among Thieves*, dice: "Nunca había investigado tanto para un proyecto. No queríamos que este juego diese la sensación de ser un mero parche, queríamos que hasta el más pequeño detalle consiguiese hacer el mundo creíble. ¿Qué haría Ridley Scott con un templo? Colocaría los elementos apropiados: cortinas en jirones, cuerdas y cosas mecidas por el viento. Nuestros escenarios tienen vida. Respiran y tienen un pasado".

Naughty Dog está usando tecnología de obstrucción-oclusión para el apartado sonoro, con filtros de audio que variarán según el objeto.

"NO TODO DEBE SER AVANZAR, HAY MOMENTOS DE PROFUNDIZAR EN EL PERSONAJE, Y OTROS TRISTES"

Pero lo más importante de *Among Thieves* no es recorrer todo el planeta, sino conocer más de cerca a nuestro héroe. Según el copresidente de Naughty Dog, **Evan Wells,** "queremos profundizar en Drake y conocer su motivación, profundizar en él como no hemos podido hacerlo la última vez".

Henning sugiere: "En la entrega anterior, conocimos a Drake bajo unas circunstancias especiales. Se le obligó a salirse de su naturaleza normal y a ser un héroe. Pero hemos dejado caer que

Wells: "No queríamos que el jugador no supiese qué hacer. La gente les tiene más cariño a los juegos que logran terminar, así que no queríamos dificultar su avance".

tenía lados más oscuros. En este juego está en su entorno natural, un mundo duro y sin leyes. ¿Cuál es el lugar de un cazador de tesoros en el mundo moderno? Queremos que el jugador vea las contradicciones. Es amable y encantador, pero también puede ser un idiota. No quiero decir que vayamos a ofrecer algo pesado y angustioso (sigue siendo una aventura de corte clásico), pero queremos mostrar un personaje con algo más de personalidad".

El primer *Uncharted* nos presentaba algunos momentos brillantes, pero los cambios introducidos recientemente en el Uncharted Engine 2.0 de Naughty Dog les permite ofrecernos animaciones más detalladas, y el resultado es un héroe que da la impresión de estar siempre actuando más allá de sus limitaciones. Suspira al subirse a las plataformas, jadea al escapar de un tiroteo, y está siempre murmurando; Drake ha sido siempre un personaje principal con limitaciones, pero la tecnología de *Among Thieves* permite dar vida a su sufrimiento habitual, con más éxito que en el juego original. Según Balestra, "*Uncharted* explotaba el 30 por cierto de los SPUs de la PS3, pero en esta ocasión estamos utilizando el máximo. Tenemos más expresiones faciales para los personajes, que reaccionan con expresiones creíbles".

El objetivo es crear lo que el director del juego, **Bruce Straley,** describe como "una auténtica experiencia cinemática jugable". Sin duda, es una frase cargada de significado. Hennig admite: "Es una frase con un estigma asociado. La gente cree que implica pasividad, pero intentamos demostrar que no es así".

Según Straley, "para que funcione, hay que mezclar bien todos los elementos. Todos los juegos tienen el reto de intentar convertirse en una experiencia interactiva, así que sin duda hay cosas que se prestan a la acción cinemática y otras que no. Hay que elegir tus batallas. El ritmo es muy importante en este aspecto; no todo debe ser avanzar sin más, hay momentos en los que profun-





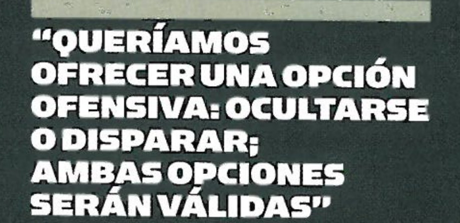


Wells: "Para nosotros, los temas contemporáneos y la ambientación en un mundo real son muy importantes. Nos encanta Indiana Jones y lo fantástico, pero es un mundo contemporáneo y queremos una jugabilidad acorde; por eso tenemos pocos puzles, nos interesa más destacar la acción".

dizamos en el personaje, y momentos tristes que acompañarán la acción. Si algo ocurre, reaccionas a ello".

Es posible que el desarrollo del personaje y la presentación cinemática se conviertan en las estrellas del juego, pero lo que más nos ha impactado es la fusión de movimientos y mecánica de combate. El nivel nos mostraba a Drake en medio de una ciudad nepalí bombardeada, un laberinto de calles y templos viniéndose abajo, destruida por el nuevo antagonista de *Among Thieves*, un despiadado líder paramilitar. Su objetivo será también encontrar la piedra Chintamani, pero mientras que Drake ha intentado infiltrarse en la ciudad como un periodista, el villano se ha llevado a todo su ejército con él.

Este Nepal es diferente a la mayoría de los campos de batalla urbanos: es cinético y violento, pero a la vez exótico y colorista. Todas las texturas están dibujadas a mano, y el resultado es una ciudad coherente y artística, no una mera fotocopia monótona. Deberemos abrirnos camino a través de callejones y azoteas, para toparnos con la nueva



"QUERÍAMOS OFRECER UNA OPCIÓN OFENSIVA: OCULTARSE O DISPARAR; AMBAS OPCIONES SERÁN VÁLIDAS"

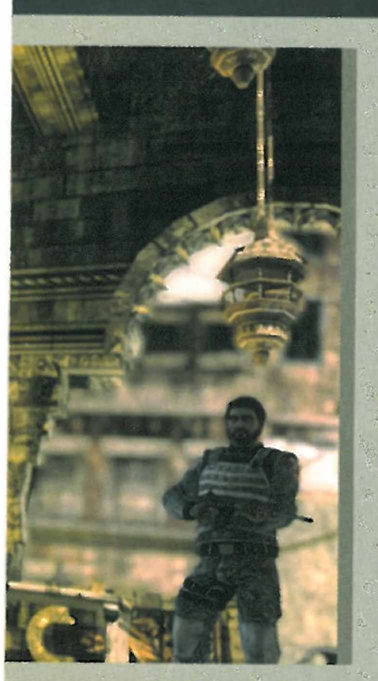
chica de Drake, Chloe; una variedad de situaciones que va desde suelos que se caen hasta un autobús de militares que vigilan las calles.

Gracias a la nueva flexibilidad, la jugabilidad se convierte en una mezcla de grácil parkour y lucha a varios niveles. Las plataformas son mucho más orgánicas que en el primer juego, y el sistema de cobertura usa el escenario de forma más creíble. Drake también puede crearse sus coberturas, dándoles la vuelta a mesas o cogiendo una puerta de coche abandonada.

Según Straley, "la infiltración suele ser meticulosa, frustrante y aburrida. Nosotros nos centramos en la experiencia cinemática; lo importante es mantener el ritmo. A nivel jugable, queremos poder jugar un mismo escenario de formas diferentes, así que la infiltración nos ofrece algo más. De repente, podemos intentar todas las opciones diferentes. No es *Splinter Cell*. Se trata de elegir cuándo y desde dónde entrar en combate. En otros juegos, la infiltración es siempre defensiva: si alguien ve cómo te ocultas, se habrá acabado todo. Queríamos que, por una vez, fuese una opción ofensiva: ocultarse o disparar; ambas opciones serán válidas en todo momento".

Todo esto con unos excelentes detalles en los escenarios: las estanterías tiemblan y dejan caer tomos polvorientos cuando Drake choca con ellas, mientras que los gorriones salen volando de repente al avanzar. También la IA de los enemigos ha mejorado mucho: si uno de los militares llega a la puerta del coche antes que Drake, el enfrentamiento será muy diferente, y también nos han prometido que los enemigos podrán escalar paredes y saltar de un tejado a otro con la misma facilidad que Drake.

Es esta mezcla de plataformas y tiroteos lo que consigue que *Among Thieves* se convierta en una perspectiva muy atractiva, y podría conseguir dotarle de esa personalidad de la que carecía el primer juego. Hay muchas posibilidades de que, en esta ocasión, Nathan Drake encuentre el tesoro que más necesita: una identidad propia, acorde a la inteligencia y el buen hacer de los juegos de Naughty Dog.



HÉROE DESALIÑADO

Los amantes de la ropa no cuadriculada se habrán percatado que una de las características más satisfactorias de *Uncharted*, el estilo desaliñado de Drake, volverá a estar presente en *Among Thieves*. El primero en percatarse de la peculiar forma que tiene Nathan Drake de llevar la camiseta ha sido Tim Schafer, creador de *Grim Fandango*: "Uncharted es de nueva generación, pero el elemento más de nueva generación que tiene es la camiseta de Drake. Fijaos en ella: la lleva de cualquier manera, pero al mismo tiempo la lleva bien puesta. De todas sus características técnicas, ésta es la que más me ha gustado". El estilo desaliñado de Drake también le sirvió para tener una imagen icónica, al nivel de la chaqueta de cuero de Indiana Jones. Sin embargo, en su nueva aventura, la camiseta está oculta bajo un parka. Además de los shaders para conseguir que la nieve resulte creíble sobre la ropa, el equipo técnico de *Uncharted* también tuvo que lograr crear una aproximación convincente del pellejo para esta prenda.

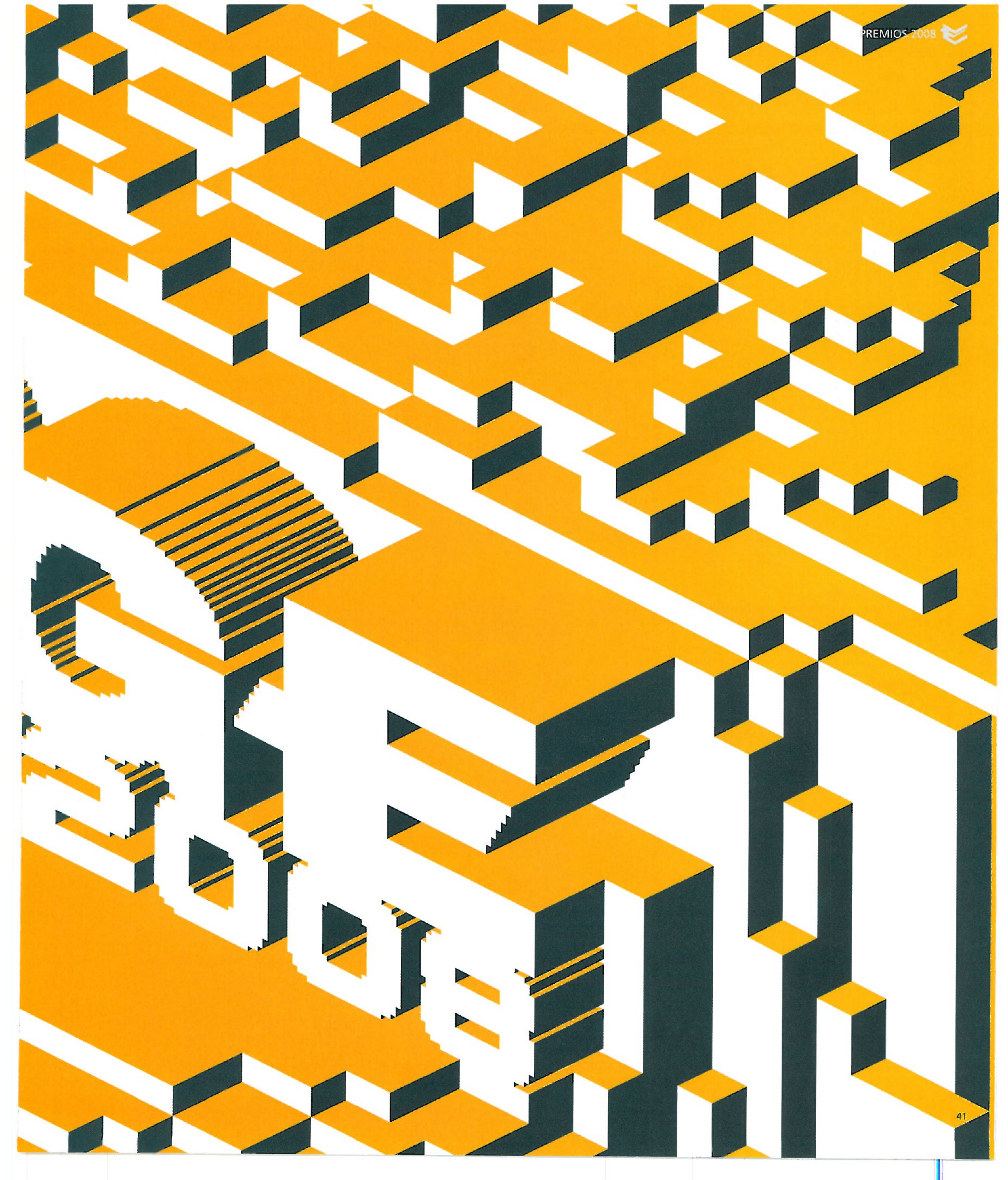


DOCE NÚMEROS, MÁS DE CIEN ANÁLISIS. ¿CUÁLES HAN SIDO LOS GRANDES DEL AÑO?

Tras un emocionante 2007, en el que se asentaron dos nuevas consolas y añadimos varios 10s de EDGE más a nuestras colecciones, no parecía que el 2008 pudiese estar al nivel. Nada más lejos de la realidad: doce meses y 10s más tarde, podemos afirmar que ha vuelto a ser un gran año.

Durante este 2008, la industria del videojuego alcanzó ventas récord a nivel mundial durante la primera mitad del año, con títulos como *GTA* y *Metal Gear Solid*. Por otra parte, hubo quien vaticinaba la muerte del PC, ya que ni el E3, ni el Tokyo Game Show, ni la Games Convention germana conseguían ofrecer las noticias que muchos esperaban, y ni siquiera tres MMOs de gran presupuesto *(Warhammer Online, Tabula Rasa* y *Age of Conan)* conseguían descubrir el secreto de *World of WarCraft*.

Por culpa de la crisis mundial, el 2009 empieza cargado de dudas; pero, aun así, estas Navidades tuvimos un gran número de opciones, con muchos juegos AAA que, sin duda, etiquetarán al 2008 como uno de los mejores años de la historia de los videojuegos.



PREMIO EDGE 2008

MEJOR JUEGO

LITTLEBIGPLANET

PLATAFORMA: **PS3** DISTRIBUCIÓN: **SCE** ESTUDIO: **MEDIA MOLECULE**

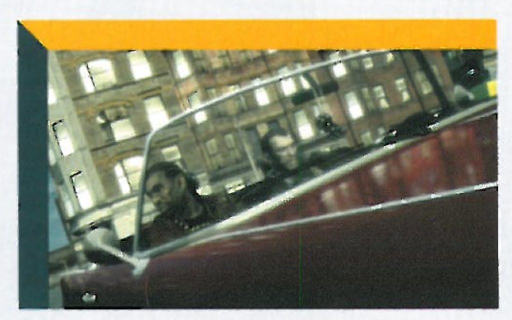


Si habéis jugado a *LBP* con un niño pequeño, ya sabréis de su capacidad para encandilaros a ambos. Cada uno juega con sus propios intereses en mente: tal vez, el niño esté disfrutando con el movimiento, los golpes y la sencillez; puede que tú estés dándole vueltas a cómo se habrá creado ese nivel, enfrentándote a saltos arriesgados y a la resolución de puzles. Pero estáis jugando juntos al mismo contenido, pese a esa generación que os distancia. *LBP* es consciente de ello, y apoya por igual el juego en solitario, con amigos en la habitación, o con desconocidos a través de Internet; y todo eso, antes de conocer el otro lado de *LBP*, el que logra motivarnos a otros niveles. Los diseñadores pueden idear máquinas de gran complejidad; los directores pueden usar el juego como base para el machinima; y los aficionados pueden recrear los juegos que les obsesionan.

CASI GANA

GRAND THEFT AUTO IV

PLATAFORMA: **360, PS3** DISTRIBUCIÓN: **ROCKSTAR** ESTUDIO: **ROCKSTAR NORTH**

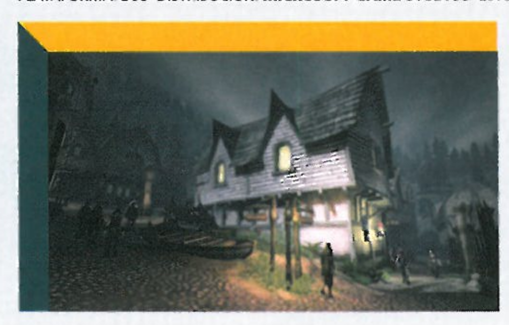


Liberty City es un nuevo punto de partida para los mundos abiertos. Es hogar de tiroteos y explosiones, pero no obliga a los jugadores a sumergirse en esas cruentas matanzas que han trivializado este género. Rockstar ha creado un intenso drama criminal dentro del Sueño Americano, inhóspito y con momentos divertidos. La propia ciudad es el personaje más brillante de *Grand Theft Auto*, por lo menos hasta la fecha.

CASI GANA

FABLE II

PLATAFORMA: **360** DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT GAME STUDIOS** ESTUDIO: **LIONHEAD**



Los protagonistas del romance del juego son Lionhead y el jugador. ¿Hubo algún título antes que se preocupase tanto por satisfacer al jugador? Y es que parece que ninguna elección en Albion nos encaminará al fracaso. Incluso, con las decisiones más difíciles, todos los resultados serán interesantes. Se puede decir que Lionhead ha conseguido por fin crear un juego en el que las consecuencias se notarán con el tiempo.

PREMIO EDGE 2008

JUEGO MÁS INNOVADOR

LITTLEBIGPLANET

PLATAFORMA: **PS3** DISTRIBUCIÓN: **SCE** ESTUDIO: **MEDIA MOLECULE**

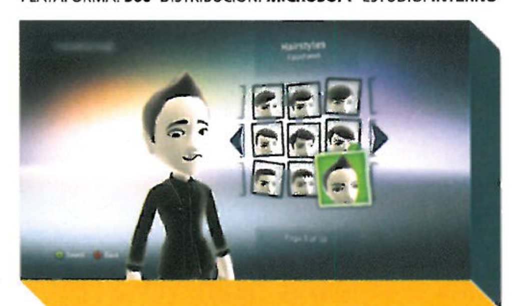


Cuando las empresas empezaron a incluir editores de niveles en sus juegos, pusieron nuevos niveles de profundidad a disposición de los usuarios, pero también crearon un nuevo problema. ¿Cómo podrían combinar la accesibilidad con la potencia, que los valores de producción de los niveles alcanzasen cotas profesionales? Hasta la llegada de *LittleBigPlanet*, nadie lo había logrado. El editor de Media Molecule se pasea por esa delicada línea con aparente facilidad, sin llegar a parecer nunca que es un PhotoShop controlado con un mando. Sí, es algo complejo editar objetos que has colocado por detrás de otros, y a menudo será necesario improvisar soluciones, pero es algo básico en la mezcla. La selección de herramientas de *LittleBigPlanet* convierte el acto de edición en una tarea física; tangible y lógica para los recién llegados, pero aun así profunda para que los mejores creadores puedan idear escenarios al nivel de los creados por Media Molecule.

CASI GANA

LA NUEVA EXPERIENCIA XBOX

PLATAFORMA: **360** DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT** ESTUDIO: **INTERNO**



Hubo un tiempo en el que las consolas eran inmutables, nada cambiaba en ellas hasta el día en que desgraciadamente sus circuitos fallaban. Pero en esta generación de consolas, las desarrolladoras han sido capaces de mejorarlas gracias a las actualizaciones. Sin embargo, con la NXE, Microsoft además ha conseguido transformar la Xbox 360 en un momento crucial de su vida con el fin de aumentar su atractivo.

CASI GANA

LEFT 4 DEAD

PLATAFORMA: **360, PC** DISTRIBUCIÓN: **VALVE** ESTUDIO: **INTERNO**



Left 4 Dead es al cooperativo lo que *Portal* a los puzles. Este título propone un ritmo narrativo impactante en un género que suele carecer de él. Se basa en la constante necesidad de trabajar juntos y, lo que es más, lo hace en un mundo creado en torno a esa colaboración. Ofrece un nivel de tensión pocas veces visto en un juego, que además podrán disfrutar cuatro jugadores a la vez. El resultado es soberbio.

PREMIO EDGE 2008

MEJOR DISEÑO VISUAL

LITTLEBIGPLANET

PLATAFORMA: **PS3** DISTRIBUCIÓN: **SCE** ESTUDIO: **MEDIA MOLECULE**



Resulta cuando menos irónico que sea una de las premisas jugables más abstractas (muñecos de trapo animados que recorren mundos creados por el usuario) la que destaque por tener los gráficos en tiempo real más realistas hasta la fecha. Pero es un estilo que le sienta muy bien a un juego que depende de las cualidades materiales, y *LittleBigPlanet* se comunica con suavidad con todas las sustancias en su haber. La iluminación ayuda mucho, con una atmósfera rica en brumas delicadas, sombras y color. *LittleBigPlanet* cobra vida al emparejar estos logros técnicos con la imaginación visual de Media Molecule, la cual empareja dioses indios y esqueletos del Día de los Muertos, con un buen número de glifos y maquinaria pesada; una vida que ya ha demostrado que los usuarios pueden modificarla a su antojo, para crear escenarios surrealistas y castillos a merced del viento, casas encantadas y edificios modernos. Un auténtico éxito.

CASI GANA

STREET FIGHTER IV

PLATAFORMA: **COIN-OP** DISTRIBUCIÓN: **CAPCOM** ESTUDIO: **INTERNO**

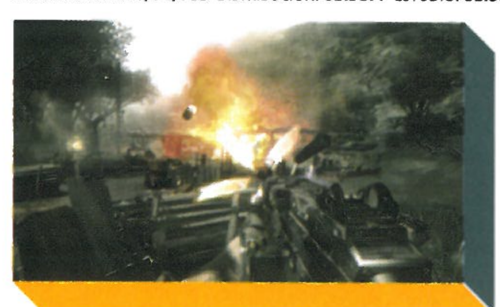


Las recreaciones 3D de los juegos 2D acaban siempre igual: los originales lucen un aspecto muy superior al que ofrecen esos intentos de modernizarlos. Sin embargo, *SFIV* acierta en todo. Su estilo visual se centra en destacar esas animaciones detalladas y expresivas que triunfaron en las iteraciones anteriores, y las adapta a las 3D con espectaculares florituras propias: rastros de tinta china y climáticos zooms en los Ultras.

CASI GANA

FAR CRY 2

PLATAFORMA: **360, PC, PS3** DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT** ESTUDIO: **UBISOFT MONTREAL**



Nuestros mejores recuerdos con *Far Cry 2* están relacionados con el mundo en el que se ambienta, una asombrosa recreación de África que parece orgánica, incluso a pesar de que se ha creado como uno de los campos de juego más abiertos. Sus interminables océanos de hierba forman junglas, desiertos o sabanas, reforzando que estamos en un lugar muy concreto. Esa belleza natural es suficiente como para hacernos olvidar la hostilidad en su interior.

PREMIO EDGE 2008

MEJOR SONIDO

DEAD SPACE

PLATAFORMA: **360, PC, PS3** DISTRIBUCIÓN: **EA** ESTUDIO: **EA REDWOOD SHORES**



En *Dead Space*, los momentos más terroríficos no son obra de las sombras, sino de los altavoces. El ruido de cadenas y el goteo del agua; el retumbar de la nave; el sonido ahogado de un disparo realizado en gravedad cero: el terror sobrenatural de EA tiene el mejor sonido. Una banda sonora obra de Jason Graves, que consigue alternar entre la inmensidad de la Ishimura y la claustrofobia del lugar. Por cada efecto sonoro robado a los maestros del terror, ofrece algo audaz y novedoso. La respiración dificultosa del héroe representa el nivel de oxígeno en sus tanques; los latidos del corazón son su vitalidad; y cuando el aire abandona la nave, nos quedamos tan sólo con el sonido más peligroso de todos: el silencio. Gracias a esto, *Dead Space* será recordado como el juego que convirtió el lujo en necesidad: jugar en algo inferior a un equipo 5.1 es como hacerlo con un casco espacial.

CASI GANA

GRAND THEFT AUTO IV

PLATAFORMA: **360, PS3** DISTRIBUCIÓN: **ROCKSTAR** ESTUDIO: **ROCKSTAR NORTH**



La selección de canciones de *GTAIV* consigue satisfacer, sin duda, la definición de grandeza musical: desde el sonido de los peatones hasta la música de Count Basie o el disco punk de LCD Soundsystem. No faltan los éxitos auditivos. Desde los diálogos que rara vez se repiten hasta el sonido del claxon, el chirriar de los frenos y el rugido de los motores, el diseño auditivo de *GTAIV* evoca con éxito el escenario de esta ciudad de alta fidelidad.

CASI GANA

NO MORE HEROES

PLATAFORMA: **WII** DISTRIBUCIÓN: **RISING STAR GAMES** ESTUDIO: **GRASSHOPPER MANUFACTURE**



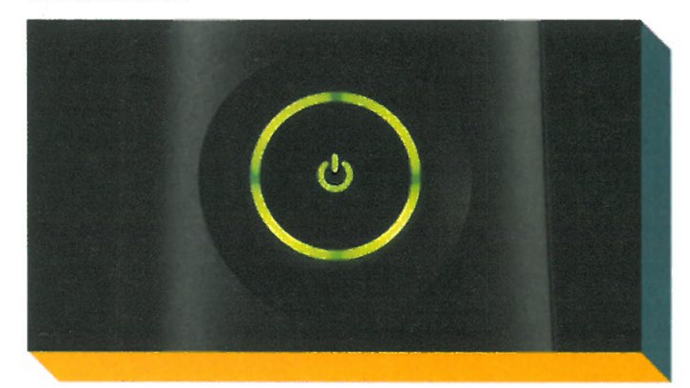
Una pista de audio es la base del escenario sonoro de *No More Heroes*. Sencilla, pero con variaciones que la convierten en un pegadizo tema de j-pop o una composición de jazz tan buena que Travis no puede evitar ponerse a silbarla. Peso si ésta es la base, la magia se encuentra en los detalles: una nana al estilo Ratpack, el choque de monedas que caen, el rugido de una motocicleta. Es una carta de amor a los sonidos de antaño.

PREMIO EDGE 2008

MEJOR HARDWARE

XBOX 360

CREADOR: **MICROSOFT**

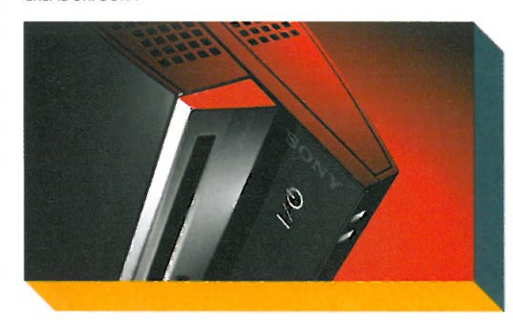


Pese a que los problemas de hardware de Xbox 360 siguen atormentando a Microsoft, no se pueden negar todos los logros de los últimos 12 meses. Tras una serie de rebajas en el precio, el modelo básico se ha convertido en la consola más barata del mercado. Además, las estimaciones hablan de que la Xbox 360 vende más software que ninguna de la generación actual, con un ratio de 8'1 juegos por máquina, en comparación con los 5'3 de PS3 y los 5'5 de Wii. Por eso mismo, Xbox 360 se convierte en una atractiva alternativa tanto para los consumidores como para las empresas; todo ello en una época en la que Microsoft ha invertido mucho para aumentar el atractivo de su máquina con una nueva interfaz. Xbox Live sigue sin tener rival como el mejor sistema online para consola, y el mercado de vídeo empieza a tener una importancia capaz de rivalizar con las distribuidoras online. El trabajo de Microsoft ha sido inteligente y exhaustivo.

CASI GANA

PLAYSTATION 3

CREADOR: **SONY**



Sony también ha transformado su PS3 gracias a las actualizaciones, pero pocas han intentado ir más allá de estar al nivel de la competencia, con algunas características como los Trofeos. El funcionamiento de la PSN sigue dejando que desear, y lanzamientos como *LBP* o *SOCOM: Confrontation* han estado acompañados de problemas online. Aun así, muchos han estrechado lazos con su PS3, que promete alcanzar el nivel de sus predecesoras.

CASI GANA

WII

CREADOR: **NINTENDO**



Durante su segundo año, las ventas de Wii no han flojeado. Pese a que *Wii Fit* consiguió atraer a otro tipo de público, no todo ha ido a pedir de boca; pocas desarrolladoras y distribuidoras, aparte de Nintendo, han conseguido aprovechar el potencial del Wiimando y del nuevo mercado, y WiiWare no se ha explotado tanto como cabría esperar (muchos usuarios no saben ni que existe). Pero parece difícil que 360 y PS3 superen a la Wii en ventas.

PREMIO EDGE 2008

MEJOR DISTRIBUIDORA

MICROSOFT GAME STUDIOS

JUEGOS: **FABLE II, GEARS OF WAR 2, NINJA GAIDEN 2, LOST ODYSSEY, LIPS**



El año pasado, Microsoft Game Studios fue la responsable de una serie de lanzamientos potentes, como *Halo 3* y *Mass Effect*, pero también hubo intentos más débiles de hacer llegar la 360 a un público más amplio, como *Scene It?* o *Viva Piñata Party Animals*. Este año ha ofrecido lanzamientos mucho más convincentes para cumplir las ambiciones de su consola, cubriendo tanto el mercado de jugadores expertos, con *Lost Odyssey*, *Gears of War 2* y *Ninja Gaiden 2*, como el mercado de los jugadores ocasionales, con *Lips* y *Scene It? Fable II* y *Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts* fueron intentos originales de darle nuevos aires a franquicias antiguas, mientras que XBLA tuvo una línea de lanzamientos igual de atractiva, con un verano de lanzamientos como *Braid*, *Geometry* o *Wars Retro Evolved 2*. La diversidad y la calidad de MGS durante el año han ayudado, y mucho, a que la 360 se consolide.

CASI GANA

ELECTRONIC ARTS

JUEGOS: **BURNOUT PARADISE, BOOM BLOX, SPORE, DEAD SPACE, ROCK BAND 2**



EA ha cambiado, dándole una mayor autonomía a las desarrolladoras y centrándose en nuevas franquicias. *Boom Blox*, *Spore*, *Mirror's Edge* y *Dead Space* son (en gran medida) claros ejemplos de que las cosas van bien, mientras que *FIFA 09* ha eclipsado ya a *PES*. *Boom Blox* podría haber contado con una mejor campaña de marketing, y *Dead Space* se ha perdido un poco en el alocado fin de año que vivimos, pero el camino elegido es el apropiado.

CASI GANA

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

JUEGOS: **LITTLEBIGPLANET, GOW: CHAINS OF OLYMPUS, BUZZ! QUIZ TV, GT5 PROLOGUE**



Este año no ha sido muy bueno para SCE, teniendo en cuenta su importancia en la industria. Aun así, *LBP* cumplió varias de las promesas que nos había hecho Phil Harrison para la PS3 (aunque con lanzamiento lleno de problemas técnicos y de contenido). *Siren: Blood Curse* marcó un nuevo nivel de calidad para los juegos episódicos, mientras que la puesta al día y las mejoras de *GT5 Prologue* han puesto de manifiesto el respeto de SCE por sus aficionados.

PREMIO EDGE 2008

MEJOR ONLINE

LEFT 4 DEAD

PLATAFORMA: **360, PC** DISTRIBUCIÓN: **VALVE** ESTUDIO: **INTERNO**

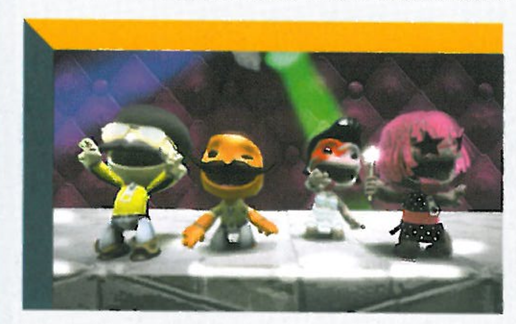


En otros juegos, la cooperación implica que, de vez en cuando, le echemos una mano a nuestro amigo. Pero Valve, con su talento para entender cómo funciona la mente de los jugadores, ha creado una experiencia en la cual la cooperación es el juego, más que una simple táctica. En *L4D*, el individualismo más radical viene definido por cuánto ayudas a tus compañeros: veteranos, extraños aterrorizados por el holocausto zombi, que incluso se sacrifican por proteger a los demás. Cada aspecto del juego se reduce a la necesidad de salvar y que te salven, desde la asombrosa creación del mundo hasta los pequeños detalles de la interfaz que te informan del estado de tu equipo. Ningún otro juego online ha creado una sensación tan intensa de responsabilidad colectiva, ni nos ha dicho en cuál de nuestros amigos deberíamos confiar cuando tenga lugar ese inevitable Apocalipsis zombi.

CASI GANA

LITTLEBIGPLANET

PLATAFORMA: **PS3** DISTRIBUCIÓN: **SCE** ESTUDIO: **MEDIA MOLECULE**

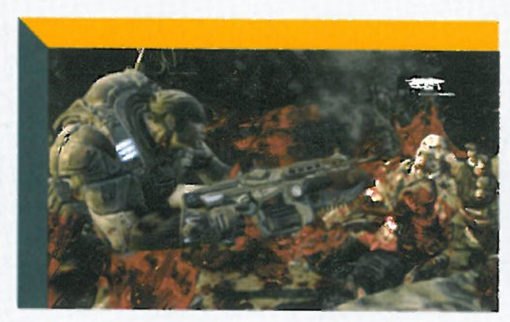


Pese a los problemas técnicos en su lanzamiento, el juego online de *LBP* es diversión pura. Muy bien integrado, consigue moverse entre el juego cooperativo y el competitivo. Además, el amplio abanico de expresiones y accesorios de los Sackboy consiguió unir a amigos y desconocidos. Por su parte, las pegatinas creadas con la PlayStation Eye añaden un nivel de complicidad inigualable. Los juegos sociales pocas veces ofrecen tanta vitalidad.

CASI GANA

GEARS OF WAR

PLATAFORMA: **360** DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT GAME STUDIOS** ESTUDIO: **EPIC GAMES**



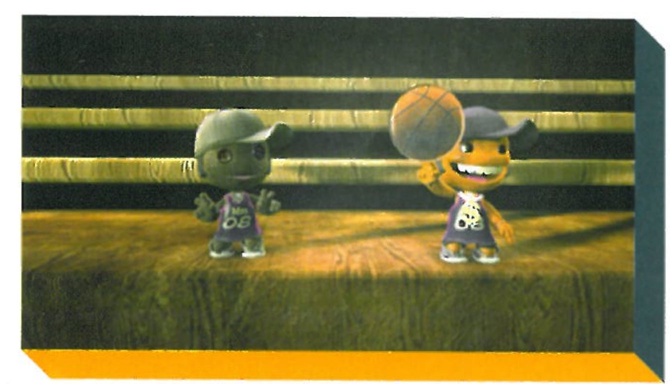
No promete grandes innovaciones, ni intenta romper con las concepciones habituales del juego cooperativo y competitivo, pero *Gears of War 2* ofrece mucha calidad. Centrado en esa jugabilidad profunda que distinguió a su predecesor, cada modo de juego está equilibrado para incitar el trabajo en equipo y la estrategia. Con el mejor sistema de salas de espera visto en consola, Epic se ha asegurado de que la franquicia *GOW* siga siendo imprescindible.

PREMIO EDGE 2008

MEJOR ESTUDIO

MEDIA MOLECULE

JUEGO: **LITTLEBIGPLANET**



Tan sólo 27 personas trabajaban en *LittleBigPlanet* cuando el juego entró en su fase final de desarrollo. Eso sin contar a los especialistas de Sony en juego online, a los testers y traductores, claro está, pero no nos equivocamos si decimos que toda la originalidad de *LBP* se la debemos a este pequeño grupo. Diseñaron una interfaz de creación que consigue que la elaboración de niveles sea tan divertida como jugarlos. Han investigado mucho para encontrar inspiración artística, bien lejos de los clichés en los que se suele basar el arte en los videojuegos, y, de paso, crearon una nueva mascota para Sony. Han estudiado las páginas web de redes sociales y las han representado en el entorno de juego para que la gente pueda compartir material e interactuar. Han ideado una serie de niveles que muestran creaciones propias y que sirven como guía para animar a los jugadores a embarcarse en sus propios viajes de diseño y construcción.

CASI GANA

CRITERION GAMES

JUEGO: **BURNOUT PARADISE**



Burnout Paradise es una gran muestra del buen hacer técnico y de diseño de Criterion, con una ciudad abierta de dimensiones considerables y montañas que pasan a nuestro lado con la suavidad de los 60Hz. Además, el estudio ha demostrado estar entre los mejores del mundo gracias a sus actualizaciones gratuitas, que han mejorado el original. También han demostrado una generosidad poco común y un gran orgullo en su trabajo.

CASI GANA

ROCKSTAR NORTH

JUEGO: **GRAND THEFT AUTO IV**



Ya hace tiempo que Rockstar North puede alardear de ser un icono, pero en esta generación han podido dar rienda suelta a su vena creativa. Su nueva y estilizada Liberty City transmite vida como ningún otro mundo jugable lo ha hecho antes. *GTAIV* alcanza nuevos niveles de calidad de producción, desde doblajes hasta conducción de vehículos. El logro de Rockstar North es la increíble consistencia con la que se aúna todo en este proyecto.

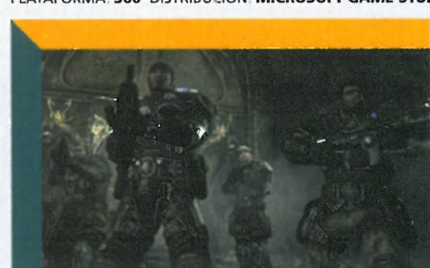
PREMIOS EDGE ALTERNATIVOS

LOS PREMIOS GORDOS SE LOS LLEVAN LOS MÁS GRANDES, PERO, A VECES, SON LAS PEQUEÑAS COSAS LAS QUE MARCAN LA DIFERENCIA. AQUÍ TENÉIS UNA SELECCIÓN DE LAS COSAS QUE, A SU MANERA, MARCARON ESTE AÑO 2008.

LA IMAGEN MÁS REPETIDA

GEARS OF WAR 2

PLATAFORMA: **360** DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT GAME STUDIOS** ESTUDIO: **EPIC GAMES**

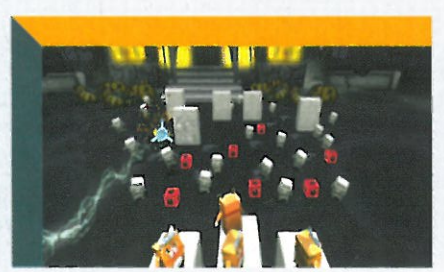


Sin duda, el universo creado por Epic gana mucho cuando aparece Dominic Santiago, un personaje que se adueña de la pantalla. Pese a ser el mejor en su trabajo, no está hecho para la literatura, y por eso mismo, independientemente de la situación en la que se encuentre, su discurso no difiere demasiado entre unas y otras, con su célebre frase de "¡come mierda y muere!" siempre presente.

EL FRACASO

BOOM BLOX

PLATAFORMA: **WII** DISTRIBUCIÓN: **EA** ESTUDIO: **EA LA**

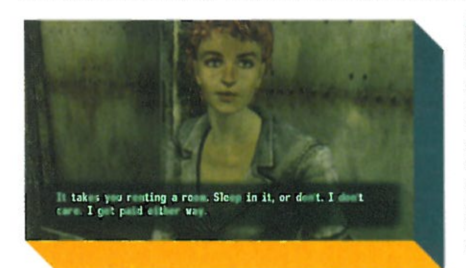


Ah, *Boom Blox*. Pese a que Riccitiello asegura que has cumplido las expectativas de ventas, te mereces mucho más de 60.000 unidades en tu primer mes en Estados Unidos. Tal vez haya influido el llegar al mercado a la par que *GTAIV* y *Smash Bros Brawl*. O puede que EA no te haya dado la publicidad que merecías. Al menos, lo hiciste lo bastante bien como para tener una secuela.

SEXO MENOS SATISFACTORIO

FALLOUT 3

PLATAFORMA: **360, PC, PS3** DISTRIBUCIÓN: **BETHESDA** ESTUDIO: **INTERNO**



Por supuesto, este experimento fue llevado a cabo por mero interés académico, aunque esperábamos obtener mejores resultados. Tampoco es que necesitásemos un Hot Coffee con QTE, pero tumbarse vestido antes de que la pantalla se oscurezca y volver a levantarse no es algo muy satisfactorio. En *Fable II*, por lo menos, puedes contraer una ETS.

LA EDICIÓN ESPECIAL MÁS ESPECIAL

ELECTRONIC ARTS

JUEGOS: **MIRROR'S EDGE, DEAD SPACE**



Una PS3 metálica, un muñeco cabezón de plástico del PipBoy, una caja con forma de pistola y una réplica de una Lancer: este año, todo el mundo nos hizo pagar por las ediciones de lujo. EA se lleva el premio gracias a la bolsa de *Mirror's Edge*, de 130$ (unos 92 €, luce mejor en el juego que en el mundo real), y a una caja de *Dead Space* de 150$ (unos 107 €, aquí se puede ver antes de comprarla).

LA INTERFAZ DE JUEGO MÁS SUTIL

DEAD SPACE

PLATAFORMA: **360, PC, PS3** DISTRIBUCIÓN: **EA** ESTUDIO: **EA REDWOOD SHORES**



Las empresas, ansiosas por sumergir a los jugadores en la acción, suelen ocultar las interfaces como si fuesen un secreto, dejándose ver sólo cuando es necesario. *Dead Space* hace justo lo contrario, incorporando la interfaz en el propio mundo del juego: el traje de Clarke muestra su salud, sus armas, la munición... Da la sensación de ser tangible, y no pierde ni un ápice de su funcionalidad.

LA MEJOR RÉPLICA

GRAND THEFT AUTO IV

PLATAFORMA: **360, PS3** DISTRIBUCIÓN: **ROCKSTAR** ESTUDIO: **ROCKSTAR NORTH**



Un día, en los antiguos foros británicos de EDGE, apareció la frase "bummed in the gob" (en cuya traducción habría que hablar de actos exagerados de sexo y violencia), que se expandió por la red a gran velocidad. De hecho, la repercusión ha sido tal que Rockstar North ha incorporado dicha frase en *GTAIV* como una de las muchas formas de expresar nuestro nivel de adicción al juego.

EL CREADOR CON MEJORES INTENCIONES

PETER MOLYNEUX

JUEGO: **FABLE II**



Este ha sido el año de las cartas desde las desarrolladoras. *Riff: Everyday Shooter* venía con una misiva que explicaba las intenciones de Jon Mak, y Jonathan Blow escribió una guía para *Braid*. Pero el premio se lo lleva Peter Molyneux por escribir un conjunto de notas que acompañaban al código de *Fable II*, indicando cómo analizarlo, y en una entrevista hasta le pondría su propia nota (9/10).



LOS SOMBREROS MÁS HÚMEDOS

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

PLATAFORMA: **360, PC, PS3** DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT** ESTUDIO: **GEARBOX**

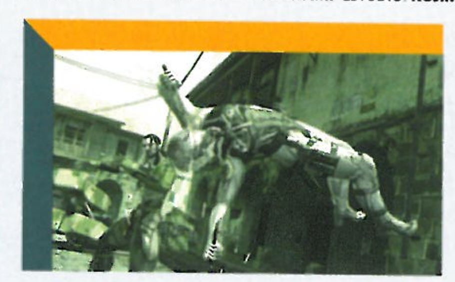


Puede que Gearbox haya desarrollado un juego poco llamativo, de calidad errática, pero ningún otro título ha conseguido igualar la calidad de los cascos de *Hell's Highway*, que se humedecen con realismo. Se ha debido invertir mucho para conseguir esos shaders especiales para el Unreal Engine 3; ¿conseguirá alguien superar esta tecnología para humedecer sombreros y cascos?

LA INACTIVIDAD MÁS PROLONGADA

METAL GEAR SOLID 4

PLATAFORMA: **PS3** DISTRIBUCIÓN: **KONAMI** ESTUDIO: **KOJIMA PRODUCTIONS**



Uno de los elementos más debatidos de *MGS4* antes del lanzamiento no tenía nada que ver con el argumento, la acción o los gráficos, sino con el tiempo que pasaríamos no jugando. Con esos novedosos discursos, que nos mantienen alejados de la interactividad gracias a largas charlas sobre geopolítica fantástica, MGS consigue volver a destacar sin esfuerzo por encima de la competencia.

EL MÁS DIFÍCIL DE VENDER

PENUMBRA: BLACK PLAGUE

PLATAFORMA: **PC** DISTRIBUCIÓN: **PARADOX GAMES** ESTUDIO: **FRICTIONAL GAMES**

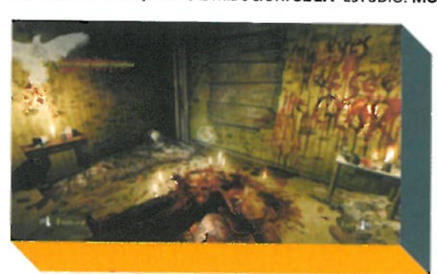


¿Podría ser *Penumbra: Black Plague* el juego más difícil de vender de la historia? Una palabra que nos hace sentir ignorantes y una referencia a una enfermedad que mató a 75 millones de personas en el siglo XIV. ¿Usaron grupos de opinión? Si ha conseguido vender bien, tal vez el próximo año nos podamos encontrar con nuevos títulos tan extraños y desconcertantes como éste.

LO MÁS RIDÍCULO DE CONDEMNED 2

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

PLATAFORMA: **360, PS3** DISTRIBUCIÓN: **SEGA** ESTUDIO: **MONOLITH**



Sin duda, se trata de un premio, ya que se alcanza el punto en el que una incoherencia puede convertir el terror en comedia. Diríamos que Ethan Thomas no se esperaba que, a la hora de enfrentarse a armaduras vivientes, a un ejército de muñecas, a un mago loco y a un oso desbocado, bastaría con gritarles para conseguir que les explotasen las cabezas. Lo reconocemos, tampoco nos lo esperábamos.

LOGRO LITERARIO

FAR CRY 2

PLATAFORMA: **360, PC, PS3** DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT** ESTUDIO: **UBISOFT MONTREAL**



Pocos juegos pueden presumir de haber incitado a los dobladores a leer obras imprescindibles de la lengua inglesa como lo hace *Far Cry 2*. Los dobladores nos llevan a través del corazón de las tinieblas y más allá del bien y del mal, ansiosos por llegar a la siguiente línea erudita y, en caso de que alguien no se haya percatado, hay un par de logros en honor de Joseph Conrad.

EL MEJOR PEOR JUEGO

ALONE IN THE DARK

PLATAFORMA: **360, PC** DISTRIBUCIÓN: **ATARI** ESTUDIO: **EDEN GAMES**

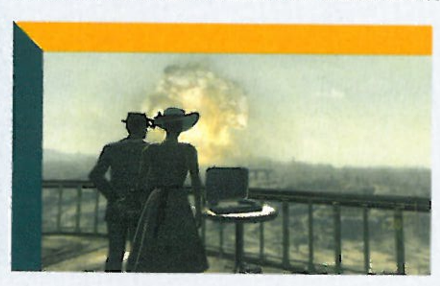


No hay demasiadas características en *Alone in the Dark* que estén libres de problemas. El sistema de combate, el control, el argumento, el diseño del mundo... Es feo e incómodo, lleno de bugs y a medio terminar. Pero aun así, ofrece un punto de vista novedoso, con un corazón lleno de acción y de grandes momentos. *AITD* es frustrante por sus errores y por lo que podría haber sido.

EL MEJOR ACTO INMORAL

FALLOUT 3

PLATAFORMA: **360, PC, PS3** DISTRIBUCIÓN: **BETHESDA** ESTUDIO: **INTERNO**



¿Odias mucho a la gente con cabeza de patata que puebla los RPG de Bethesta? ¿Lo suficiente como para aliarte con sus enemigos? ¿Como para acabar con sus enemigos, robar un gnomo de jardín y usarlo para matar a sus amigos? ¿Como para hacerles explotar la cabeza y luego robarles su chaqueta de caza? Un momento, ¿esto qué es? ¿Una bomba atómica que no ha explotado?

TARTAS ACCIDENTALES

FABLE II

PLATAFORMA: **360** DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT GAME STUDIOS** ESTUDIO: **LIONHEAD**



A todos nos ha pasado. Estás en un jardincito con tu perro, que acaba de encontrar un cofre. Empiezas a pulsar la derecha en la cruceta, cuyas opciones varían según el contexto, para darle las gracias; pero, claro, el perro se mueve y la acción cambia de "acariciar" a "comer tarta". De repente, eres 10 puntos más gordo, estás enfadado y necesitas perder esos gramos.

Una charla con...

Matthew Jeffery

El encargado de la contratación en EA nos explica por qué va más allá del mundo de los videojuegos en busca de sangre nueva

La industria de los videojuegos está en expansión, el público es cada vez más amplio, y la creación de juegos es un proceso cada vez más sofisticado. Por eso, las desarrolladoras y distribuidoras tienen cada vez más problemas para encontrar nuevos talentos. De hecho, muchos líderes de la industria han reconocido que el sector está afrontando una crisis de contrataciones, ya que salen muy pocos programadores de la universidad, insuficientes para cubrir la demanda. Como resultado, los que buscan gente se ven obligados a mirar en otros lugares, lejos de los habituales estudiantes de informática que siempre quisieron crear juegos; ahora, se buscan mujeres que ni siquiera tienen interés en el campo, o incluso se mira en otras industrias, como la del cine o el sector financiero.

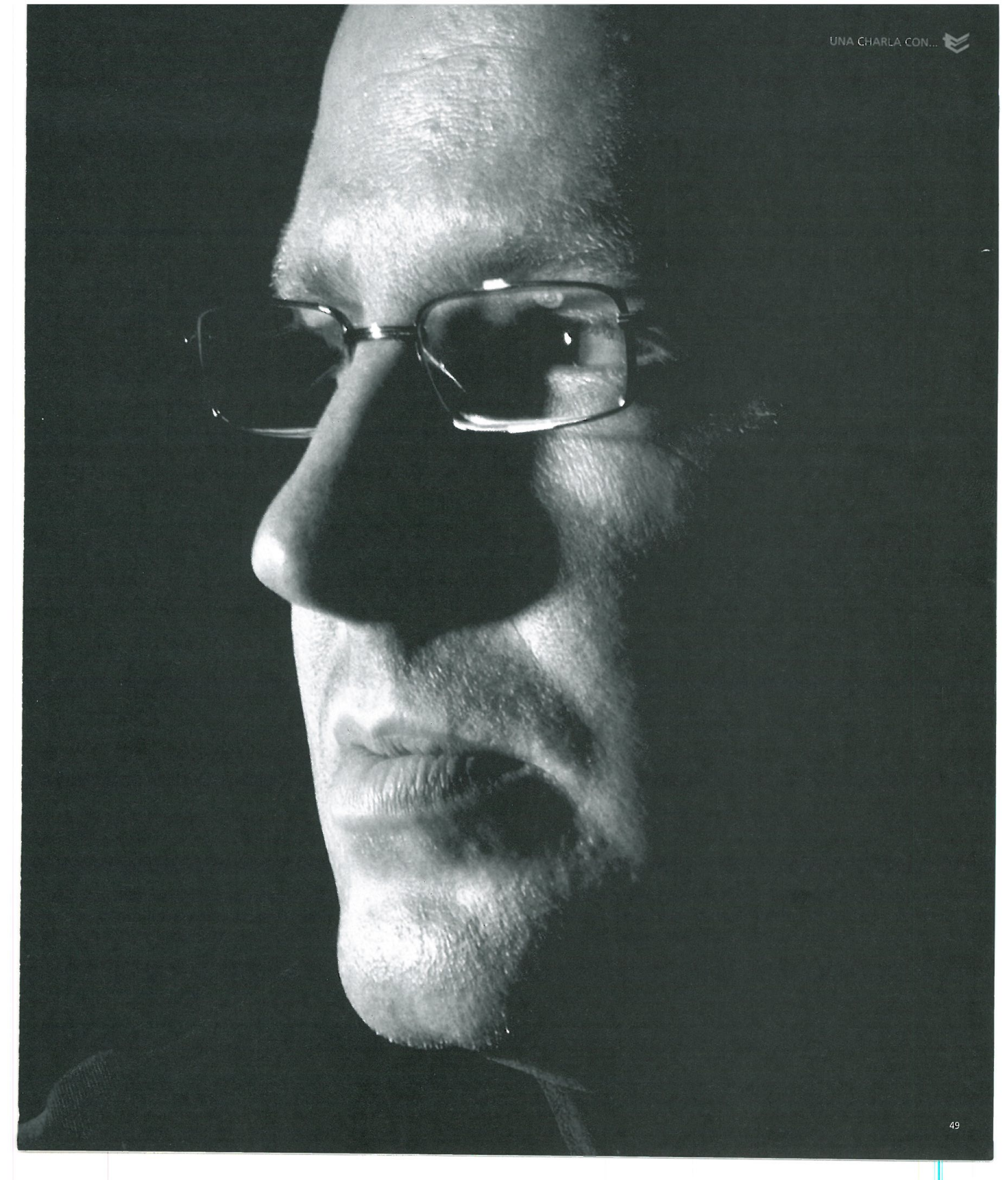
Matthew Jeffery es el encargado de promocionar la idea de trabajar en Electronic Arts y en el mundo de los videojuegos en general. Pero se enfrenta a un reto muy importante debido a la imagen que da la industria del videojuego: desde demasiadas horas extras y mala gestión hasta estereotipos de compañías formadas por hombres jóvenes e introvertidos. Nos sentamos con él para hablar de la estrategia de contratación de EA, los efectos de la tendencia anti-EA en Internet, y lo que puede suponer para los juegos la sangre nueva.

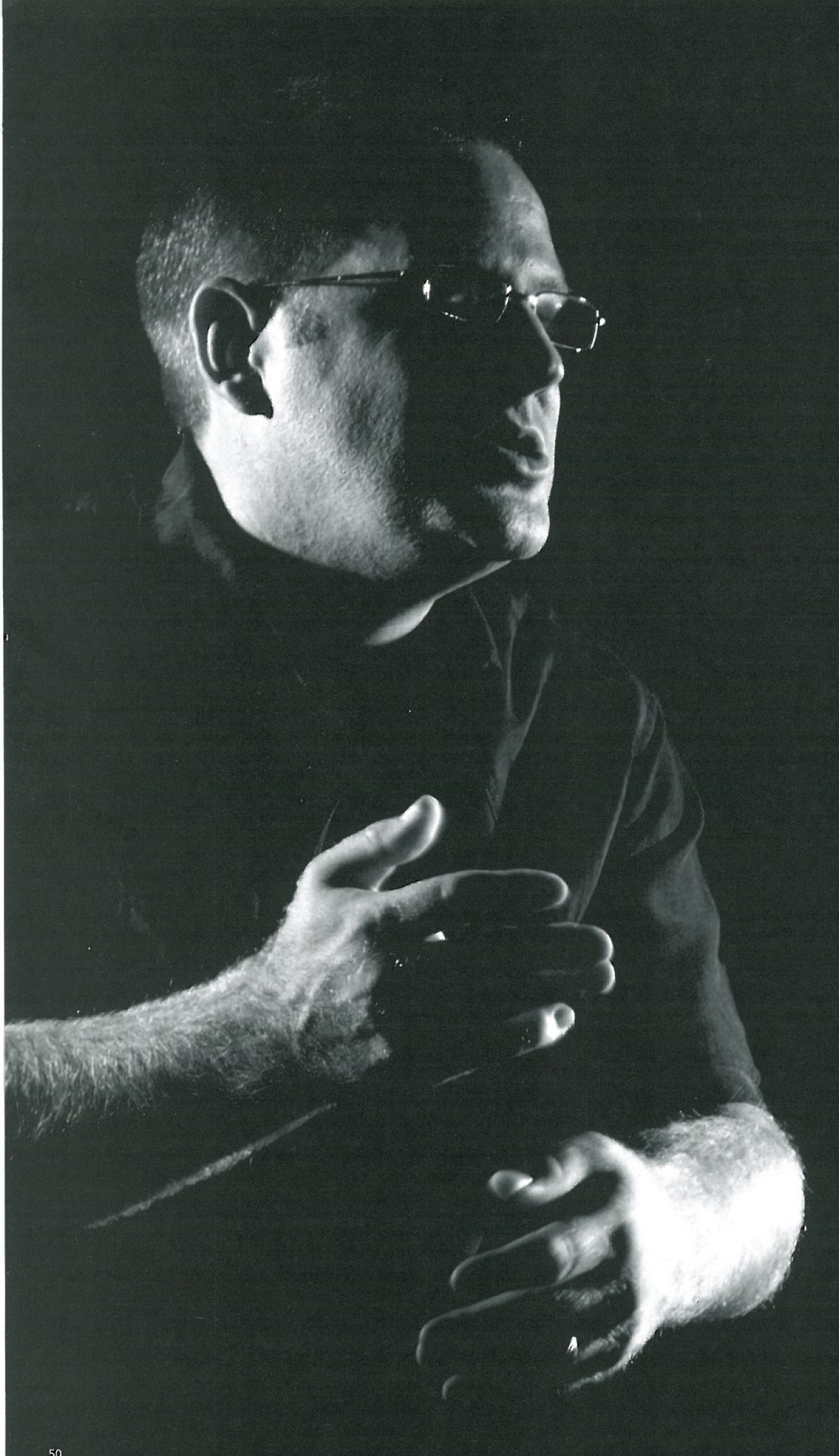
¿Cómo han reconocido esta crisis?
Bueno, nos hemos percatado de que la gente con experiencia, la que ha demostrado su habilidad en la industria, escasea a medida que la industria crece. Dado que los mercados del cine, de los juegos y de los móviles convergen, estamos compitiendo por los mismos talentos. Así pues, ¿cómo podemos seguir creciendo en el mundo y contratando nuevos talentos, sin tener que competir todo el rato por los salarios? El mercado de los graduados es crítico, así que intentamos convencer a los graduados de que pueden acceder a la industria con su habilidad y, a partir de ahí, progresar. Esto podría suponer el convencer a las mujeres para que se adentren en la industria del videojuego y mostrarles cómo puede evolucionar su carrera. Puede ser un reto, por esa concepción de que la industria está compuesta por hombres y frikis. Pero con el advenimiento de los juegos para todos, ésa ya no es la industria en la que trabajamos hoy día. Algunas líderes de EA son mujeres: Fiona Sperry en Criterion Games, Kathy Vrabeck, presidenta de la división de juegos para todos, y Nancy Smith, directora de Los Sims. Así que, en vez de pelear con nuestra competencia en el mercado, intentamos buscar fuera de la industria, atraer a más graduados y mujeres, así como a gente que provenga de industrias que no hayamos sondeado antes; podría ser del cine, del sector público o del mundo de las finanzas. Curiosamente, las últimas contrataciones que hemos hecho en Reino Unido han sido unos programadores de misiles provenientes del Ministerio de Defensa. Tienen amplios conocimientos de programación de IA. Hace unos años, si me llegáis a preguntar si contrataríamos a gente del sector público, os hubiese dicho que posiblemente no. Ni se nos habría ocurrido. Pero con la tecnología que tenemos, resulta emocionante la posibilidad de atraer a gente de otras industrias a EA.

> "Las últimas contrataciones han sido unos programadores de misiles del Ministerio de Defensa. Tienen amplios conocimientos de IA"

¿Qué tal están los salarios de la industria, los beneficios y las condiciones de trabajo, en comparación con lo que hay fuera?
Una de las imágenes que se tiene de la industria del videojuego es que sus beneficios y la paga no son tan buenos, y esto se debe a un problema de comunicación. Diría que EA alcanza los beneficios óptimos, en comparación con otras industrias; por ejemplo, la industria del cine se basa en contratistas, quienes cobran un salario fijo y no reciben nada de esos beneficios. En términos de salario, nuestro mayor reto se encuentra en esa fuente de gente con talento, ya que nos preocupa que alguien que acepte una oferta de EA tenga, también, ofertas de otras compañías y que su salario se vea incrementado. Eso nos acaba llevando a una inflación de salarios. Repito, son cosas que estamos aprendiendo, así como el desarrollo de las carreras profesionales. El adiestramiento que les ofrecemos y sus oportunidades para crecer nos sitúan en una mejor posición de cara al futuro.

¿Sigue dándose el caso de que la gente trabaje por poco dinero con el fin de meterse en la industria?
Hace unos años, algunas compañías veían a los graduados como mano de obra barata, pero ahora la cuestión es que un graduado es el futuro de la compañía, y hay que pagarles un buen salario y asegurarse de que tienen estímulos suficientes para avanzar. La clave es competir y asegurarse de que no se vayan al mundo del cine, ni al mercado de los móviles, ni nada así. Pero hoy día, en la industria de los





videojuegos, tenemos grandes avances tecnológicos, por lo que podemos competir con la industria del cine. Hace unos años, la gente de ese mundillo ni se planteaba el trabajar con las limitaciones de memoria de PS2 para conseguir esos efectos visuales que lograban crear en las películas. Pero ahora se presentan voluntarios a dar el salto a la industria del videojuego, porque ven que con 360, PS3 o PC son capaces de lograr la misma calidad en su trabajo, y tienen nuevos retos, como el trabajar en tiempo real y con varias cámaras. Todo esto es muy atractivo.

¿Es eso bueno para el futuro? ¿Tiene esta gente el conocimiento y la pasión que requieren los videojuegos?
El reclutar a gente de otras industrias nos permite tener nuevas perspectivas y conseguir que nuestra industria avance. Fijémonos, por ejemplo, en el cine; recordemos cuando estaba en plena evolución tecnológica, desde *Jasón y los Argonautas* hasta *Star Wars, Terminator 2* y *Toy Story.* Hoy, cuando la gente del cine ve una película como *Transformers,* dice: "Buena película, pero muchas cosas ya se han visto antes". En lo que respecta a la creatividad y a explotar sus talentos, se fijan en los videojuegos y piensan: "Vaya, hay muchos retos emocionantes aquí".

¿Cambió la actitud de los candidatos hacia la industria gracias a la Wii y la DS?
Sin duda. Empezamos a ver muchas más mujeres que quieren entrar en la industria. Estamos peleando por una mayor diversidad étnica y más mujeres, y eso es algo que ha empezado a reflejarse en nuestros juegos. Con DS y Pogo.com (juegos cortos, sencillos y divertidos), la gente que no quería participar en la creación de juegos más profundos piensa: "Vaya, son geniales, me gustaría trabajar en uno de éstos". Es genial que los juegos para todos estén en pleno apogeo, que se atraiga a nuevos públicos y que esta gente se dé cuenta de que puede crear entretenimiento para toda la familia. Lo interesante es que estamos buscando a gente de varios países; la India, por ejemplo, que es una zona muy amplia, con mucho potencial de crecimiento. Algunos padres de la zona creen que la industria se reduce a shooters, pero empiezan a descubrir que hay entretenimiento familiar y software educativo que rompe con esos falsos mitos.

¿Cree que hay potencial en el contenido creado por usuarios y en los editores web para encontrar nuevos talentos?
Sí; por ejemplo, en *Spore* estamos viendo cómo la gente da vida a criaturas estupendas, y en *LittleBigPlanet* puedes ver quién sería un buen diseñador de niveles. Es algo clave para



quienes buscamos gente importante para EA, que podrían suponer una diferencia. Incluso en Facebook hay grandes aplicaciones que seguimos de cerca, e intentamos contactar con esa gente para traerla a EA.

¿Cree que eso es lo que quiere la gente? Muchos ven a EA como una especie de monstruo.
Creo que la percepción de EA en la industria empieza a cambiar, sobre todo con John Riccitiello estudiando el modelo de EA y centrándose en crear estudios en ciudades estado y convirtiéndose en una compañía mucho más creativa con sus nuevas franquicias. Mucha gente de la industria habla de ello. Hemos visto a John Carmack en el E3 diciendo que nunca se le hubiese ocurrido trabajar con el malvado imperio, pero ahora colabora con nosotros en *Rage*. Lo importante con los desarrolladores es que si quieren que su juego sea un éxito, deberán hablar con nosotros, gracias al apoyo y el presupuesto para marketing que tenemos.

Muchas de estas ideas provienen en parte de EA Spouse. Por aquel entonces, ¿cómo afectó esto a la actitud de la gente a la hora de trabajar en EA?
Los problemas de conjugar vida personal y laboral son habituales en todas las industrias. Ahora mismo estoy reclutando gente del mundo del cine, y éstos viven épocas de muchas horas extra al final de los proyectos. Tengo amigos en el sector financiero que trabajaban durante muchísimas horas. Dentro de la industria de los videojuegos, hemos madurado, tenemos un mayor conocimiento de lo que hace falta para crear juegos, de cómo podemos fijar fechas factibles hasta el momento del lanzamiento. Así podemos controlar el número de horas que trabaja la gente.

Pero, en realidad, EA Spouse hablaba de largas horas extra dentro de las fechas de los proyectos, que era parte de cómo hacía juegos EA. ¿Sigue siendo el caso?
Con EA Spouse aprendimos muchas cosas, y lo importante es que hemos perfeccionado el proceso para asegurarnos de que lo tenemos perfectamente definido, desde el principio hasta el final. Es algo muy importante para nosotros. [Hace una pausa para pensar.] Los juegos para todos y el atraer a nuevos públicos con juegos más cortos y sencillos, están dando lugar a ciclos de desarrollo muy diferentes. Los nuevos empleados tienen familias y, por tanto, trabajan compaginando la vida laboral y la personal. Ya somos lo bastante maduros como para, al fijarnos en juegos con ciclos de desarrollo más largos, saber definir el proceso, y estamos minimizando las horas extra. Cada año hacemos una encuesta, "Talk Back", en la que preguntamos a los miembros del estudio qué opinión les merece EA y su gestión; nuestro director de recursos humanos, Gabrielle Toledano, ha anunciado que estamos avanzando mucho y que contamos con una reputación muy positiva.

¿Fue muy dañino para la moral de los trabajadores de EA y para su capacidad de contratación?
Al principio, la gente quería hablar de ello, y lo tuvimos muy en cuenta durante el proceso de contratación. El autor de EA Spouse, Erin Hoffman, salió en la prensa y dijo que la situación había mejorado mucho en EA, y aseguró que él mismo animaba a sus amigos a trabajar en EA. Creo que eso quiere decir mucho.

"Hace unos años, la gente podía acusarnos de secuelitis; pero ahora no nos da miedo arriesgarnos con juegos originales"

Entonces, ¿cree que un programador o artista de alto nivel puede tener familia e hijos y trabajar en la EA de hoy día?
Sí, hay épocas en las que están muy ocupados, pero toda la compañía se preocupa para que sigan teniendo mucho tiempo para pasar con su familia. Estamos logrando ese equilibrio y seguiremos buscando vías de mejora.

Steam, PSN, WiiWare y XBLA permiten que estudios independientes creen y publiquen sus juegos. ¿Dificulta esto las cosas a la hora de atraer talentos?
No, creo que es genial que la industria avance y que la gente tenga dicha opción. El éxito internacional requiere habilidad, impulso monetario y conocimiento de los diferentes mercados. Nos topamos con cada vez más gente que quiere unirse a nosotros a través de EA Partners o que nos pide trabajar internamente. Somos capaces de crear franquicias originales. Antes, la gente podía acusarnos de secuelitis y de ir sobre seguro con las licencias cinematográficas, pero ahora están los *Dead Space*, *Mirror's Edge* y *Left 4 Dead*, éxitos de crítica que esperamos que consigan atraer a nuevos jugadores y demostrar que no nos da miedo arriesgarnos con juegos originales.

Sobre esa secuelitis, poseen franquicias como *FIFA* o *NBA Live*. ¿Es capaz de convencer de que son trabajos atractivos?
Una secuela debe diferenciarse del original para conseguir que la gente la compre; de no ser así, la franquicia acabaría muriendo, así que es un gran reto crear secuelas de éxito. Nadie duda de los avances de *FIFA* cada año. Cuando una persona con talento ve una franquicia de éxito con futuro fértil, lo respeta y quieren unirse a su equipo. Si han trabajado en *FIFA* durante varias entregas, tienen mucha EA por la que expandir su carrera.

¿Qué opina del nivel de los estudiantes salidos de cursos dedicados al desarrollo de videojuegos?
Depende del área de la que provengan. Nuestros licenciados tradicionales (matemáticas, ciencias, económicas) no sólo tienen una mayor habilidad, sino que también cuentan con un mayor conocimiento y más experiencia. En la mayoría de los másters de creación de videojuegos no se profundiza tanto en las áreas clave. Los titulados en cursos de videojuegos sufren para conseguir los resultados que buscamos en nuestras pruebas de programación. No se trata de habilidades que se puedan aprender al instante. Con tantos cursos de creación de videojuegos (más de 150), el número de estudiantes es muy elevado.

¿Cómo ha afectado en el trabajo el aumento de desarrollo en países como Corea del Sur, Singapur o India?
Cualquier compañía debe fijase dónde están las fuentes de talentos y buscar las zonas más atractivas. Estamos invirtiendo mucho en India, Corea del Sur y Singapur; son grandes fuentes de talentos y mercados emergentes. El efecto en el mercado europeo es que muchos candidatos quieren el traslado. Esto supone un reto para el país que abandonan, pero es la situación actual del mercado.

¿Considera EA que tiene un papel importante en el apoyo a la industria?
A la hora de trabajar, la industria de los videojuegos es una de las más emocionantes dentro de la rama del entretenimiento. Tenemos el mayor potencial de crecimiento, los mayores retos. Ni los padres ni los estudiantes saben que se puede gozar de grandes carreras profesionales dentro de esta industria, sobre todo en países como India, Corea, China o Singapur. Así que queremos expandir el mensaje de que, si eres ingeniero, vengas a trabajar en la industria. Si eres un artista, en vez de dedicarte al cine, adéntrate en los videojuegos. Por tanto nos parece que beneficiamos a toda la industria, y no sólo a EA. Todos nos vamos a beneficiar del crecimiento de nuestra industria.


PLAYSTATION Network
18+
www.pegi.info
Hasta 60 jugadores online gratis
EYES
STING
SHARP
PACK EXCLUSIVO
PS3
+
LittleBigPlanet
+
RESISTANCE2
por 439,95€
solo en
GAME
Tu especialista en videojuegos
ATENCIÓN:
LO DESCONOCIDO
TE MATARÁ
RESISTANCE 2
En la guerra para salvar el mundo, todo hombre es necesario.
Resistance 2, únete a la resistencia. Sólo para PlayStation®3.
resistance-game.com
PLAYSTATION 3

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Los + jugados de Edge

Left 4 Dead



Jugar con amigos te abre los ojos, acaparas salud mientras les muestras tu verdadero yo. Siempre puedes comértelos más tarde en Versus.
360, PC, VALVE

Spider-Man: Web of Shadows



Los diseñadores de misiones necesitan una buena tunda, pero ni siquiera las tareas repetitivas oscurecen lo magistralmente animado e irresistible que es.
360, PS3, ACTIVISION

Street Fighter II HD Remix



¿La versión definitiva de un clásico? No iríamos tan lejos aún. Aunque nuestras primeras tardes de HD Remix han sido intensas, brillantes.
360, PS3, CAPCOM

Cui bono?

El tamaño de una idea no es proporcional a sus beneficios



A Ubisoft Montreal le gusta experimentar con las nuevas tecnologías y la mezcla de géneros. Pero, ¿no lleva a cabo sus grandes ideas a costa de lo que realmente quieren los jugadores?

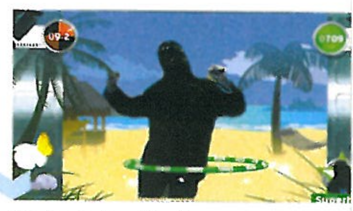
Mientras nos movíamos por los niveles y plataformas del nuevo *Prince of Persia,* una pregunta nos vino a la mente: ¿por qué este juego no es lineal? Su diseño no mejora mucho gracias a las decisiones que puedan tomar los jugadores. De hecho, el instinto del jugador es seguir hacia delante en línea recta, completar metódicamente los desafíos que constituyen cada una de las cuatro regiones del juego. Sin embargo, *POP* te obliga a enfocar el juego de una manera no lineal, forzándote a adentrarte en otras secciones para recoger glóbulos brillantes, y enviándote de allá para acá dentro de la misión principal.

Que te lleven de un lado para otro suele ser bueno en un juego, siempre y cuando esto derive del interés del jugador en otros aspectos de ese mundo. Aquí, sin embargo, estas submisiones son obligatorias, como si los desarrolladores estuvieran intentando justificar de esa manera la no linealidad del juego, en lugar de plantearla como una posibilidad desde un principio. El resultado es un mundo abierto en el que el jugador no es libre de seguir el camino que quiera, por lo que esa libertad no parece servir de mucho. La intención de Ubisoft es buena, pero no se ha cuestionado lo principal: ¿quién se beneficia de todo esto?

Y esto también se le podría aplicar a otros juegos recientes de Ubisoft Montreal. *Assassin's Creed* comparte el problema de no linealidad de *Prince of Persia,* creando un mundo abierto que no puede ser explorado por que te topas con unas paredes azules. La dinámica narrativa de *Far Cry 2* debió suponer un esfuerzo colosal, pero al hacer que los personajes fuesen intercambiables se les privó de toda personalidad. Su grandioso y sensacional mundo también se puede explorar, pero las acciones de los jugadores no logran salir de la estricta progresión de las misiones.

Ubisoft Montreal no se achanta a la hora de innovar (aunque sí se despreocupe del desafío que pueda suponer el llevar a cabo sus ideas), y por ello no podemos más que aplaudirles. Pero si no se analiza el por qué ciertas ideas satisfacen las necesidades de los jugadores, Ubisoft se arriesga a innovar simplemente por el hecho de hacerlo, y ¿quién se beneficia de ello?







Sistema de puntuación de **EDGE:** 1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.



PRINCE OF PERSIA

PLATAFORMA: PS3, 360 LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
PRODUCCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: UBISOFT MONTREAL
DISTRIBUCIÓN: UBISOFT PRECIO: 69,95€







El nivel de las zonas se incrementa según avances, añadiendo obstáculos y partículas de "corrupción". No te pueden matar, pero hacen que el mando vibre y que la pantalla adquiera un tinte monocromático.

La primera de las grandes ideas de Ubisoft para la nueva recreación de su título en tercera persona es añadir un mundo abierto. Pero en vez de crear un mundo que sea posible de recorrer libremente mediante ágiles maniobras, el nuevo *Prince of Persia* ofrece una extrañamente forzada y controlada forma de no linealidad. Las asombrosas vistas del desértico reino en ruinas están formadas por recorridos de obstáculos entrelazados, cada uno con una secuencia fijada de botones necesarios para completarlos. No es, desde luego, el expresivo parkour de *Assasin's Creed,* sino la compresión del entorno en secuencias prefijadas –o QTE–. Aquí hay un muro –pulsa A–. Aquí un anillo del que colgarse –presiona B–. Aquí un doble salto –pulsa Y–. Las demandas al jugador se suceden en pantalla de una forma similar a los comandos de *Rock Band.*

Esto no es en sí mismo algo malo; una vez que reajustas tus expectativas al compás de un pausado juego rítmico, atravesar los ricamente detallados escenarios de *Prince of Persia* podría pasar por una experiencia zen –siempre bello, táctil, metodológico y raramente estresante–. El consistente bajo nivel de dificultad es una consecuencia parcial de la segunda gran idea de Ubisoft, Elika. Ella es una compañera controlada por la IA que te acompaña en el juego y te rescata después de cada caída con un toque de magia. Usa una técnica similar para facilitar el doble salto –teletransportarse para poder lanzarte unos metros extra hacía adelante– incluso interviene para salvarte en combate cuando presionas el botón que no es un QTE. La ambición de Ubisoft es la de eliminar la



Ofrece muy pocas distracciones para ser calificado como un juego de libre desarrollo, y tampoco posee el ímpetu narrativo de otros títulos más lineales; de hecho, acaba resultando algo repetitivo y tedioso.

Después de tomar parte accidentalmente en el despertar del dios de la oscuridad, el jugador debe ayudar a la princesa Elika a

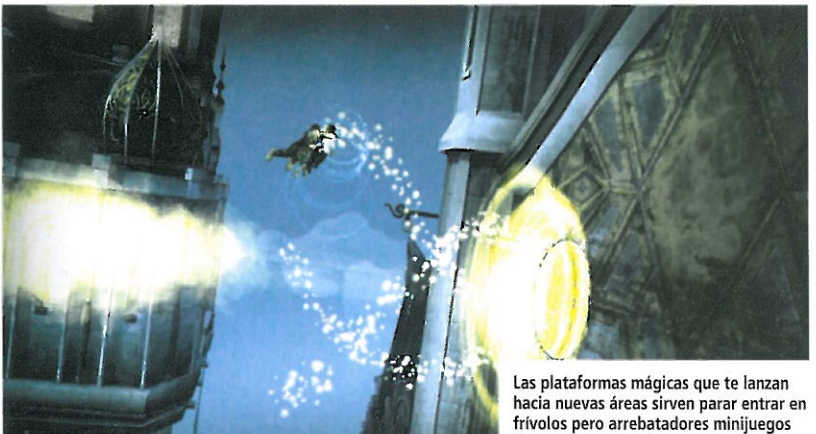


> Ofrece muy pocas distracciones para ser un juego de libre desarrollo, y tampoco posee el ímpetu narrativo de otros títulos más lineales

muerte en su totalidad; pero no es un cambio tan drástico como podrías esperar. El fallo se paga con el teletransporte a la última plataforma segura, ni más ni menos radical que remplazar una pantalla de carga con un instantáneo reinicio –lo que es bienvenido–. Pero aunque saltar por el mundo es amigable, la estructura general de *Prince of Persia* no acaba de atrapar.

purificar su reino de la corruptora influencia, viajando por series de interconectadas "tierras fértiles" y luchando contra jefes. Una vez que cada jefe ha sido derrotado, la región a su alrededor renace en una explosión de luz, dejando el área plagada de bolas de luz. En vez de una recolección opcional a lo *Crackdown,* esas bolas son requeridas en grandes números para desbloquear accesos que te permiten llegar a otras zonas inaccesibles de otro modo. En la práctica, esto significa que hay que volver sobre tus pasos; un proceso que raramente anima a una exploración significativa o a la resolución de puzles. De forma similar, el jugador es arrastrado regularmente al templo del dios oscuro –siendo el propósito de estas visitas activar plataformas mágicas y vencer al poseído padre de Erika–. Esta clase de aproximación al trabajo social no consigue justificar los intentos de distraer al jugador de objetivos más significativos, pero Ubisoft, obviamente, ha puesto muchas horas en su redundante no linealidad y, por Dios, quiere que tú lo sepas.

Lo que hace la estructura del juego algo tan fácil de detestar es que las interrupcio-

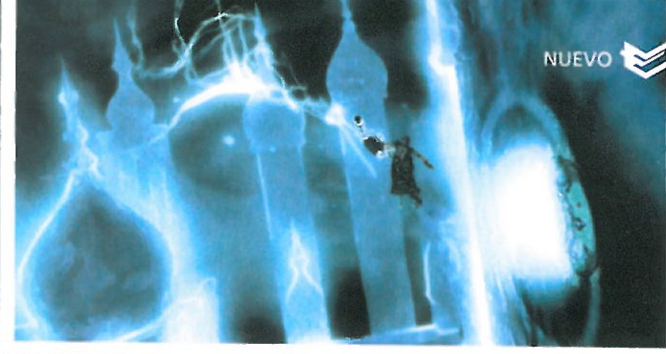


Las plataformas mágicas que te lanzan hacia nuevas áreas sirven parar entrar en frívolos pero arrebatadores minijuegos (uno es una montaña rusa, en la que realizar cabriolas para esquivar obstáculos).















Te encontrarás repetidamente a los cuatro siervos del dios oscuro: el alquimista, el cazador, el guerrero y la concubina. Aunque luchar contra ellos no resulta divertido, al menos ofrecen algunos de los mejores diálogos.

nes en forma de combates uno contra uno son un desastre, e increíblemente frecuentes. *Sands of Time* fue criticado por la abundancia de sus prolongadas batallas, pero su combate funcionaba, mientras que aquí el sistema de combate es poco intuitivo y está pobremente ejecutado. La información visual es pobre, mientras que en cualquier otra parte del juego la animación ofrece una casi impecable sensación de movimiento. Aquí falla claramente a la hora de comunicar la acción, rota continuamente por los inacabables QTEs que se activan al aproximarse a los bordes de la arena. Algunas de estas secuencias interactivas dan como resultado la muerte instantánea del adversario (siempre que pulses los botones adecuados). No obstante, las normas para cada combate se hacen progresivamente arbitrarias, al mismo tiempo que los enemigos desarrollan resistencias a ciertos ataques y te bombardean con espontáneos y obligatorios QTEs.

Como las arenas se vuelven cada vez más pequeñas conforme llegas al final del juego, la cámara dinámica sufre para presentar la acción de una forma útil, y el fluir del combate queda constantemente interrumpido. Esto impide que puedas desplegar un combo de más de tres golpes, a menos que fuerces al oponente a un QTE. Las luchas acaban resultando tediosas, con jefes capaces de regenerarse en un instante. En el que es posiblemente el más molesto diseño de enemigos desde que *Far Cry* introdujera monstruos invisibles capaz de matar de un golpe, algunos de los monstruos aquí te escupen, dejando un rectángulo de negra viscosidad. De forma inusual, ninguna de estas críticas son frustraciones derivadas por la dificultad del juego (después de todo, Ubisoft ha eliminado la muerte), pero eso no sirve de excusa para el caos que prevalece, culpable de errores básicos como dejar los botones del QTE visibles en pantalla después de que ya los has fallado.

La arabesca fantasía de los escenarios ha sido creada con extraordinario detalle y con buen ojo para colmar las expectativas del jugador; difícilmente encontrarás saltos que no puedas realizar, o te colgarás en lugares que no sean escalables. La combinación de animación y diseño de niveles establece una sólida base para el juego, que es en cierto modo hundida por el atroz combate y el terrible revestimiento narrativo. La fina ejecución de los fundamentos acrobáticos asegura que el desplazamiento es una delicia, pero la falta de variedad en los retos del juego fuera del combate impiden a este título subir nuevas alturas. **[5]**

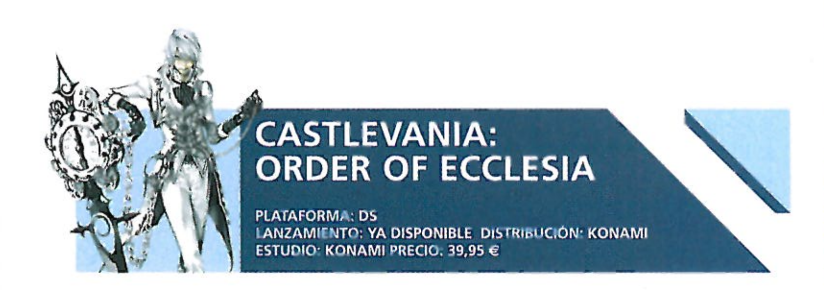


Rompiendo con la tradición de los compañeros controlados por la IA, Elika no es realmente irritante; hasta que habla. Te sigue bien, aunque a veces te preguntas el motivo de por qué, teniendo el poder de teletransportarse, necesita a veces ser llevada en la espalda.

Nada de Noches de Arabia



Si los jugadores tienen sentido común, tratarán de poner la historia fuera de sus cabezas desde el mismo momento en el que el protagonista abre la boca. Aunque trata de tomar notas de los mejores, el cóctel entre *Drake's Fortune* y *Shadow of the Colossus* en *Prince of Persia* es completamente desagradable. El poco inspirado argumento clonado se suma a un pobre guión y a una desastrosa caracterización. Considerando que estás salvando su reino, Elika resulta ostentosa y poco agradecida. El escritor claramente apuntaba al clásico rufián gentil, pero el abuso de la sal en la mezcla ha creado un atlético cretino que parece haber salido de una tienda de ropa turca después de haber consumido ingentes cantidades de cerveza.



CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA

PLATAFORMA: DS
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: KONAMI
ESTUDIO: KONAMI PRECIO: 39,95 €



Contra los jefes



Los jefes de *Ecclesia* van desde los encuentros memorables (un cangrejo persiguiéndote hasta un faro) a las batallas de aburrida resta de energía vital (la horrible sombra bestial del sótano de Drácula). En cuanto a la dificultad, existe cierta confusión. Estos jefes son criaturas de costumbres: si te aprendes sus patrones de ataque, no podrán poner un dedo, una garra o un colmillo encima tuyo. La búsqueda obsesiva de objetos no te garantiza la invencibilidad, pero puede convertir una batalla épica de 30 minutos en una mucho más aceptable para tus dedos de sólo 10.

Al jugar a *Order Of Ecclesia* uno tiene la impresión de que a Konami le salió el tiro por la culata con *Symphony Of The Night*: su fórmula era demasiado prístina, demasiado perfecta. *Symphony* tardó diez años en hacerse, un proceso de refinamientos graduales a través de siete juegos. En cambio, los títulos de DS llevan tres años deshaciendo *Symphony*, alejándose tanto de su castillo como del tipo de nivel individual que había llegado a ser definitorio de la serie.

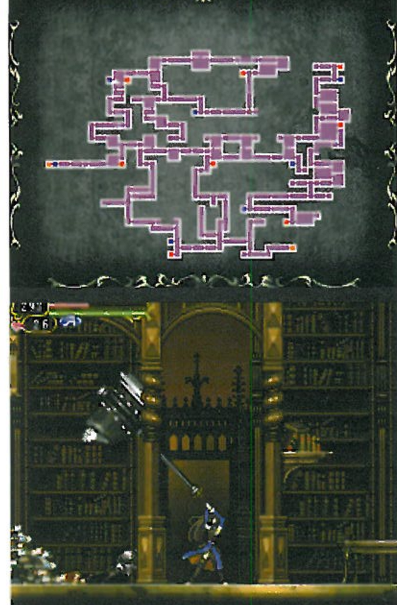
Si *Portrait of Ruin* te llevaba del castillo a entornos exteriores, durante una buena parte de *Ecclesia* no aparece castillo alguno. Cualquier excusa es buena para que el talento del equipo artístico de Konami se vuelque en crear localizaciones exóticas, a pesar de que el diseño de niveles tienda a olvidar que *Castlevania* solía cuidar por igual el plataformeo y los combates. No importa lo espeluznante que sean los fondos: un camino recto, sin complicaciones, no produce un entorno interesante.

El mayor crimen de *Ecclesia* es la repetición. Recoger objetos siempre ha sido un peñazo, pero antes era algo voluntario, dirigido a los completistas que querían obtener cada arma y habilidad. Pero un nuevo sistema de misiones secundarias te obliga a rebuscar objetos raros para rellenar las estanterías de las tiendas, incluso con las necesidades más básicas. No conseguirás pociones de salud hasta que mates 300 sirenas con la esperanza de que una lleve una escama encima.

Los combates se benefician de la mejora en la mecánica. Todos los ataques se realizan mediante glifos, tatuajes mágicos compensados por su necesidad de energía de ataque. Tu barra indicadora se rellena con generosidad pero, con hasta diez enemigos en pantalla, el equilibrio entre atacar y recargarse requiere cierta reflexión. Lo malo es que estos glifos son una rémora de anteriores aventuras (¿alguien ha llegado a usar la transformación en gato?), y los nuevos hechizos sólo aparecen en las últimas horas de juego.

Esto último es muy definitorio de *Ecclesia* como conjunto: el juego no arranca hasta las primeras ocho horas, cuando, irónicamente, se convierte otra vez en *Symphony of the Night*. Una vez has entrado en los dominios de Drácula, obtienes habilidades más poderosas (vuelo, andar por las paredes) y el botón de salto pierde importancia. A esas alturas, las misiones secundarias te han armado hasta los dientes, preparándote para el combate final, así que jefes aparte (ver "Contra los jefes"), hay poco que pueda hacer el Príncipe de las Tinieblas para hacerte temblar. Es una pena que Konami no haya sido capaz, como en otros juegos, de equilibrar una mecánica pensada tanto para novatos como para jugadores avezados. **[6]**





La única concesión al pasado plataformero de la serie *Castlevania* está en el glifo Magnes, que te permite engancharte a los salientes de las paredes y balancearte para llegar a lugares inaccesibles.



Durante la primera mitad del juego has de dedicarte a salvar gente atrapada. Y si no completas esas misiones, ni siquiera llegarás al castillo de Drácula.



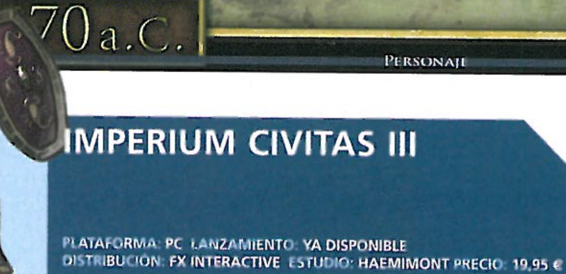


Puedes equipar dos glifos de combate al mismo tiempo, y si los activas a la vez lanzarás un ataque muy poderoso, como el que tienes aquí arriba.





La República ofrece un aspecto vistoso y lleno de detalles. Resulta un placer darse una vuelta por las calles y templos y leer pintadas. El minimapa ha sido sustituido por un zoom global en el que ves tu ciudad y todos los recursos del escenario.



IMPERIUM CIVITAS III

PLATAFORMA: PC **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: FX INTERACTIVE **ESTUDIO:** HAEMIMONT **PRECIO:** 19,95 €

La vida era mucho más fácil durante la República de Roma que en el Imperio. *Imperium Civitas III* ha seguido una evolución similar. Frente a cierto conservadurismo del capítulo anterior, aquí se apuesta por la innovación, y deberás combinar la construcción de tu ciudad con un fuerte componente de ETR.

La jugabilidad es más compleja y gratificante, y te obliga a replantearte cada escenario de forma diferente. Pero para disfrutar el título hay que lograr cogerle el pulso antes. Más vale que aprendas las nuevas normas desde el principio y que estudies los elementos que ponen en tus manos en cada ocasión si no quieres acabar sufriendo una derrota tras otra. De especial dureza es la frecuencia con que se incendian los edificios, que puede llegar a irritar: un aumento del paro, no satisfacer las necesidades de tus ciudadanos... cualquier excusa es buena para despertar al pequeño Nerón que tienen dentro todos los romanos. Por el contrario, especialmente atinada es la opción de sustituir a los trabajadores de buena parte de los edificios de recursos por esclavos, lo que elimina la necesidad de construir una vivienda junto a cada centro de producción y te da mayor libertad para planificar la ciudad y gestionarla.

Es tan endiablada la dificultad que Haemimont ha imprimido a las campañas que te obliga a pensar con sumo cuidado cada paso. La gestión de algunos recursos es más sencilla, y ya no es tan necesario que unos edificios estén en el área de influencia de otros, sino que llegan a toda la ciudad.

Es una lástima que para facilitar esa gestión y lograr que tu pequeño poblado se convierta en una próspera y llamativa ciudad se haya perdido parte del encanto de títulos anteriores, en los que podías marcar a cualquier ciudadano y conocías sus necesidades, dónde trabajaba, dónde vivía y hasta quién era su familia. Los avances llevan al anonimato de tus ciudadanos. Todo en pro de hacer más rápida e intensa la edificación, lo que te permite centrarte más en el comercio o el aspecto militar. Este último tiene una gran variedad, y las misiones centradas en batallas (ya sean en tierra o por mar) serán igualmente difíciles e intensas.

Imperium Civitas III es estricto con sus jugadores y te obligará a doblegarte a sus normas para triunfar. Pero cuando las aprendas verás que siempre abre una satisfactoria puerta trasera que elimina la sensación de ataduras. Además, siempre tienes el modo *Ciudades de Roma* para relajarte del estrés de la campaña y construir tu ciudad en modo libre, con la única limitación de satisfacer a tus ciudadanos.

Se trata, sin duda, de un paso arriesgado el que ha dado Haemimont al avanzar en la dirección de los ETR, pero se trata también de un paso firme que sólo necesita ponerse un calzado más adecuado para este camino. Hay que esperar al próximo capítulo para ver si el avance continúa. **[7]**

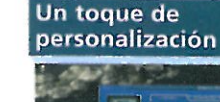






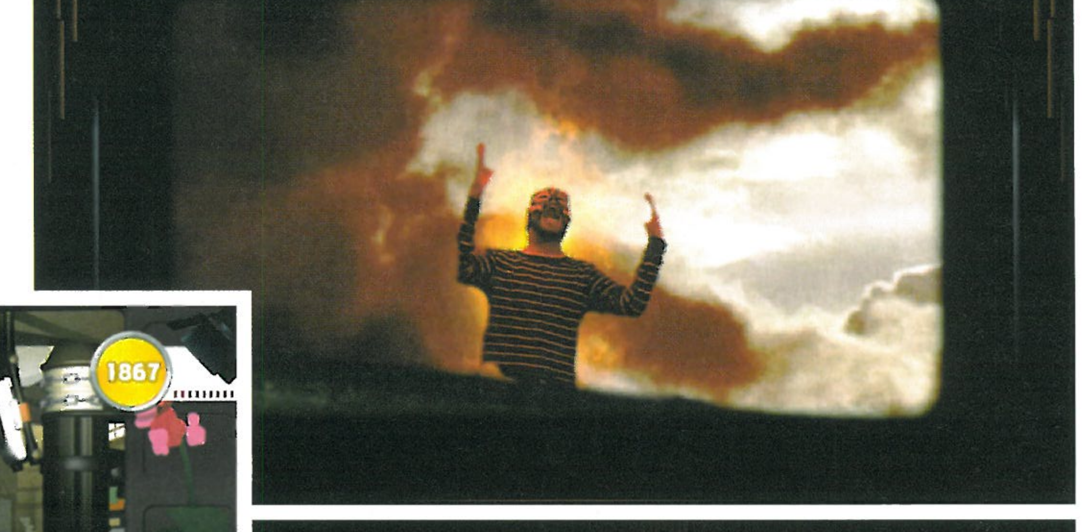
Normalmente es más cómoda la cámara cenital y alejada, pero vivirás las batallas más intensamente a ras de suelo.

Un toque de personalización





Hay consistentes opciones de personalización; no sólo puedes elegir tu personaje de entre cinco familias diferentes, y mejorar de ésta forma tus estadísticas en comercio, cultura o alimentación, sino que después de cada fase de la campaña tienes un punto de habilidad para potenciar tu elemento militar o para conseguir más recursos. Y si cumples los objetivos secundarios obtienes dinero para comprar recursos iniciales en las siguientes fases. Constituye un elemento muy de agradecer que te concede mayor poder para planificar tu estrategia a lo largo de toda la campaña y facilita la elección de las misiones que quieres realizar.





Si *You're in the Movies* no hubiese tenido ese aspecto familiaramistoso, podría haberse desarrollado con un gran potencial humorístico, con la inclusión de algunas escenas sangrientas y/o picantes.

YOU'RE IN THE MOVIES

PLATAFORMA: 360 DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT GAME STUDIOS ESTUDIO: ZOË MODE LANZAMIENTO: YA A LA VENTA PRECIO: 61,90 €

Solo en casa



Por desgracia, el excelente Modo Director necesita ser previamente desbloqueado. Cada una de las películas que incluye se divide en 20 escenas, que podemos mezclar y ordenar a nuestro gusto, añadiendo con el micro efectos sonoros y diálogos. La interfaz resulta intuitiva y las 600 escenas suponen una cifra más que suficiente para hacer algo distinto. La única pega es que no es posible compartir nuestras creaciones en Xbox Live. Un hecho que debemos entender como una oportunidad perdida para la comunidad online.

Para simplificar las cosas podríamos decir que los videojuegos tratan de encontrar sensaciones intensas que emulen la realidad. Todo se reduce a ser un marine espacial, conducir en un rally o rescatar a la princesa... Y en el fondo, estas empatías virtuales no están tan alejadas de ese deseo generacional que es querer ser como Angelina Jolie, por lo que *You're in the Movies* es un producto, de alguna manera, inevitable. Nos encontramos ante el primer juego de su estilo y un nicho del mercado que algún día será tan importante como los títulos de ritmo o los de acción. El concepto: El material conseguido de cuatro amigos jugando a minijuegos y haciendo muecas frente a la cámara, se convertirá en última instancia en un falso trailer cinematográfico pero... ¿Funciona? La mayor parte del tiempo.

La tecnología utilizada demuestra una valiente decisión al sacrificar la limpieza gráfica en favor de una experiencia más funcional: El software es sencillamente incapaz de distinguir con precisión los jugadores del fondo, generando puntos ciegos y contornos extraños. Juguetear con los menús es esencial en prácticamente todas las configuraciones, algo no muy lógico teniendo en cuenta que se trata de un título enfocado al público masivo. A pesar de que técnicamente podría mejorar, lo cierto es que funciona lo suficientemente bien como para cumplir las expectativas del jugador. Los minijuegos tienen un encanto aumentado por una voz en off, que se encuentra a medio camino entre Woody Allen y Joe Pesci, y tanto si estás escapando de un toro cabreado, tocando los tambores para hacer el baile del mono o aplastando avispas en un picnic, la presentación es brillante, colorida y fácil de entender.

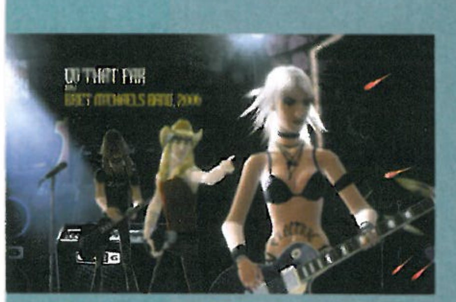
Existe variedad en lo que a fases se refiere, y a pesar de que veremos los mismos retos aparecer con frecuencia, está claro que *Your're in the Movies* está diseñado para asombrar a nuestros amigos en una noche aburrida, y no para ser jugado obsesivamente por un único jugador. Como producto resulta bastante agradable, pero en general hay una falta de sofisticación en la manera de fluir, con samples de voz mejorables y demasiados tiempos de carga. La alternancia entre fases y minijuegos mejora considerablemente las sesiones, que no duran más de 30 minutos. ¿Se trata de una característica extraída de *Scene it?* Es probable.

Después de hacer un poco el ridículo, toca recoger los frutos de nuestro trabajo interpretativo. El disco incluye nada menos que 30 tipos de trailers cinematográficos capaces de cubrir la mayoría de los gustos, y aunque el scripting no sea brillante, los videos resultantes conseguirán sacarnos una sonrisa. Existen algunas incongruencias en los minijuegos, entre nuestras posturas y lo que los personajes hacen en la pantalla, pero forman parte de la naturaleza y del encanto del juego, ya que lo que tiene de torpe, también lo tiene de entretenido, y además no se parece a ningún otro juego de cámara del mercado. Puede que no sea un título imprescindible pero *You're in the Movies* es justo la clase de software que la "nueva" Xbox 360 necesita. **[6]**

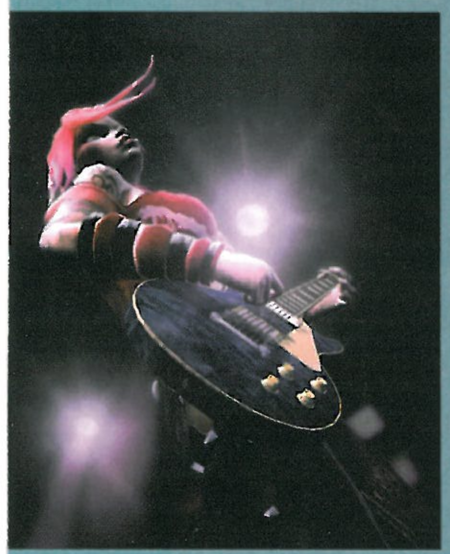


En nuestra primera producción "El Cojo contra el Wrestler" dejamos de lado la narrativa en favor de explosiones y peleas. Sin embargo, terminó con un punto dramático cuando El Wrestler se ahogó.

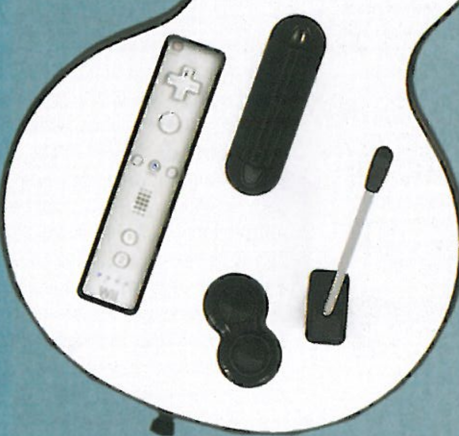
EDGE SORTEA











Mándanos el siguiente cupón y entrarás en el sorteo de un pack Guitar Hero III.

(Compuesto por guitarra y juego)

CÓMO PARTICIPAR:

Por favor, responde a esta pregunta:

1.- ¿Juegas más en consolas portátiles que en fijas?..........

2.- ¿Qué tipo de contenido te gustaría encontrar en nuestra web (www.revistaedge.es)?..........

....

Rellena y envía este cupón a: Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo del packs arriba indicado. Sólo se admitirá un cupón por persona. La lista de los ganadores saldrá publicada en el número 36 de EDGE.
Si eres suscriptor, puedes mandar tu número junto con los datos por e-mail y entrarás en el sorteo igualmente.

Nombre: ....
Apellidos: ....
Tel.: .... Dirección: ....
C.P.: ....Población .... Provincia: ....
Edad:...... E-mail: ....

GLOBUS COMUNICACIÓN,S.A., te informa de que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerles un mejor producto. Puedes ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1°. 28010 Madrid. Los envíos serán realizados por correo certificado. Si llegasen devueltos, los premiados deberán hacerse cargo del coste del reenvío o podrán recogerlo en nuestras oficinas.

☐ *Si no deseas recibir comunicaciones de nuestra empresa, marca en esta casilla.*



Llevar los golpes es una tarea más fácil en *Patapon 2* gracias a un ritmo mucho más generoso y un indicador de advertencia cuando estás a punto de perder el golpe.



PATAPON 2: DON CHAKA

PLATAFORMA: PSP LANZAMIENTO: YA A LA VENTA (JAPÓN), POR CONFIRMAR (UK, USA) PRODUCCIÓN: SCEJ ESTUDIO: INTERNO



Plurapon



Patapon 2 inaugura el multijugador en la serie, basándose en romper los huevos encontrados en el modo principal. Es una adición relativamente ligera, y sirve para liberar nuevos ítems y demostrar la desaprovechada función de gamesharing de PSP. Cuatro Patapons vagan por una línea recta hacia un punto de incubación, teniendo que encargarse de un monstruo por el camino antes de enlazar sus cantos para incubar el huevo. Todo depende de un círculo de jugadores cantando para mantener sus golpes sincronizados. Por unas ligeras recompensas parece demasiado trabajo.

Es común sentir un déjà vu cuando se juega una continuación, particularmente cuando el original es tan distintivo como *Patapon*. Lo extraño, sin embargo, es que esa sensación dure las primeras horas para surgir de vez en cuando durante el resto del juego. Aparte de todo, *Patapon 2* consigue al menos un éxito ambiguo: recordarte la gran idea que fue la primera vez.

Controlas un ejército de encantadoras bolas con ojos, pulsando rítmicamente los botones. Responden a las instrucciones (avanzar, atacar, defender, huir) mientras repitas la consigna, y comienzas una nueva cuando han terminado. El pequeño hueco entre dar un comando y que los Patapons se pongan a ello es extraño al principio, pero rápidamente se acomoda a tu juego. Hasta aquí, como el año pasado.

El diseño de niveles también sigue una receta antigua. Retornan los enemigos Dodonga (con, atención, una nueva variedad: Ice Dodonga). En un nivel te matarán si no invocas el conjuro del agua. En otro, debes perder a la primera para luego volver con una catapulta victoriosa. Existe uno más en el que debes aprender a no hacer nada cayéndote unas cuantas veces. Todas estas situaciones se daban en el primer juego.

Patapon 2 tiene nuevas características, como el Héroe Patapon, un Patapon hormonado con un ataque especial. Es como un tanque para pasar por fases que sin él requerirían más estrategia. Otras adiciones parecen periféricas: tres nuevos tipos de Patapon, nuevos Patapons extraños (Rarepons), un par de minijuegos nuevos, un multijugador algo verde (consulta Plurapon), y un par de materiales con un nuevo sistema de niveles. La subida de nivel es flexible y deja control total sobre los tipos de Patapon que forman tu ejército. Pero también se hace bastante inútil por el hecho de que un grupo de Tree Rarepons puede construirse fácilmente, lo que en número suficiente dejará groguis a los enemigos implacablemente, convirtiendo los niveles en un paseo.

Podría no parecerlo a simple vista, pero *Patapon 2* es un triturador. A veces darás con un muro cuya única solución será emprender unas cuantas cazas y deshacerte de viejos jefes para fortalecer tus efectivos.

Patapon 2 aún tiene sus momentos cuando su estilo e imaginación amenazan con cautivar al jugador otra vez, pero ocurren con menos frecuencia que en su predecesor y demasiados se inspiran en el juego anterior. Los nuevos jefes, por ejemplo, son impresionantes, pero requieren exactamente las mismas tácticas para ser derrotados. Peor aún, algunos males se han agravado: aparte de poder seleccionar entre auriculares y los altavoces de PSP, la música de fondo de algunos niveles está completamente desincronizada con el ritmo necesario para controlar a los Patapon. Con sólo esto se estropea la mayor distinción del juego, haciéndola una experiencia frustrante, aunque sea brevemente. Y, aunque sea perdonable una vez, es digna de crítica a la siguiente.

Todo se une en una continuación nada ambiciosa. Cínica no es una palabra que te gustaría asociar con *Patapon* pero, aún así, la realidad es probablemente más dura. *Patapon 2* sigue un concepto de juego que se dejó entender la vez primera, donde la frescura en mecánica, ideas y gráficos hizo que sus faltas fueran llevaderas. La elección de continuar en esa línea sin ninguna innovación seria significa que, un año después, *Patapon 2* no ha sabido continuar. **[5]**







El Toripon es uno de los nuevos Patapons, un disparalanzas montapájaros que lanza tres de una en el Fever mode, que se activa mucho más rápido que antes.

LOCOROCO 2

PLATAFORMA: PSP LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 29,95 €
DISTRIBUCIÓN: SCE ESTUDIO: SCE

La pantalla de carga muestra a un Mui Mui haciendo un túnel. Avanza más lejos según progresa el juego, y aparecerán objetos para tu casa. Un toque ingenioso.

Suele pensarse erróneamente que las cosas gordas son joviales, y los rotundos y alegres LocoRocos refuerzan el estereotipo. Es imposible jugar a *LocoRoco 2* sin sonreír, cantar y reír. Es una de las piezas de software más felices que se haya lanzado nunca, siempre con cancioncillas, regalitos y guiños para divertir al jugador. Y, para *LocoRoco,* no hay nada mejor que el simple entretenimiento.

Los visuales son tan excepcionalmente estilosos como los del primer juego: Rodajas coloreadas, sin texturas, que llenan cada milímetro de la pantalla de la PSP, con una colección de extrañas criaturas y un entorno extraño que completa el mundo de *LocoRoco*. Son cocos, claro, pero cuando combates contra abejas enfadadas y golpeas a monos de grandes ojos queda claro que *LocoRoco 2* tiene un humor retorcido que funciona.

Los niveles son variados y están repletos de regalos escondidos y de características, la mejor de las cuales es la habilidad de tus LocoRocos de entrar en ciertas bolas o ladrillos y utilizarlos como transporte improvisado para romper, girar o rebotar contra varias secciones. Cada localización tiene un tema y los más destacados –incluyendo un nivel acuático brillante con un barco pirata, y una repetición de la excursión intestinal del primer juego, hace el mejor uso de las habilidades de tus gotas esponjosas deslizantes.

Otra incorporación es ver el canto de los LocoRocos incorporado a un juego de acertar notas bastante básico, que es más compulsivo de lo que parece gracias a su irresistible música. Una vez más, el equipo de sonido ha llevado a cabo un trabajo inspirado en mezclar la música floral de fondo con cantos alegres y los ritmos tribales. Aunque es necesario ponerse los cascos para apreciarlo en todo su valor, es espléndida, realzada aún más por el hecho de que algunas partes de la banda sonora se remezclan según el color del LocoRoco que estés controlando.

Sin embargo, no todo es positivo, y los momentos más débiles en el diseño de *LocoRoco2* a menudo suelen proceder de su mismo encanto. El flan tembloroso que es el cuerpo de tu LocoRoco no es muy adecuado para una precisión plataformera, como sucedía en el primer juego, así que es frustrante la decisión de subir el desafío colocando frutas en lugares que requieren un rebote perfecto casi de píxel. También los escenarios son mayoritariamente en una sola dirección, lo que supone que para volver atrás a menudo tienes que reiniciar el nivel. Nunca llegarás al extremo de tener ganas de tirar la PSP por la ventana, pero está claro que hay algunos juegos que funcionan mejor como una experiencia que como un desafío colectivo.

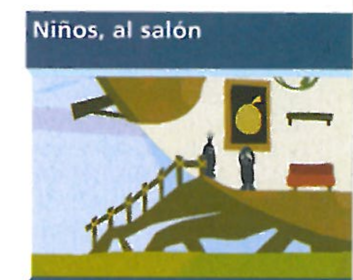
Esto también hace que cueste más defender los momentos en los que *LocoRoco2* decide que quiere ser simplemente una montaña rusa y te deja que juguetees mientras los glóbulos suben y bajan alegremente por rutas aéreas o estrechos túneles. Estas secciones son magníficas, y hay inventiva en los cachivaches y pistones que te mueven por todas partes. Son bastantes, y hubiera sido más adecuado reducir la frecuencia.

Por todo ello, *LocoRoco2* es una mejora respecto a su predecesor, esos problemas son heredados. Podría decirse que eran el único fallo serio con el primer *LocoRoco,* y, aunque esta continuación supone sin duda una mejora, tampoco es una gran evolución para la serie. Igualmente, sólo otro juego es tan distintivo a simple vista como *LocoRoco2*. Si te perdiste el tren la primera vez, ahora estás a tiempo de saltar a bordo. **[7]**



Vuelven los Mojas y su habilidad de quitarte a los pequeños LocoRocos y comérselos, pero casi todos los "enemigos" son simples molestias.

Niños, al salón



La casa Mui Mui es un entretenimiento escondido en el mapa del mundo. Puedes convertir objetos que encuentres en los niveles en muebles, habitaciones extra o en otros adornos. Dependiendo de la calidad de tu casa, se quedarán en ella más Mui Muis, así que te dedicarás a peregrinar después de cada nivel para poner objetos y ver cómo reaccionan. Sola es poca cosa, pero, como parte del paquete, añade bastante al atractivo del juego.



Los cuerpos de los LocoRoco son un poco más elásticos esta vez, y zumban cuando se van moviendo por los toboganes y corrientes de aire. Molesta un poco que estas animaciones no tengan mucha conexión con el movimiento de este capítulo del juego.



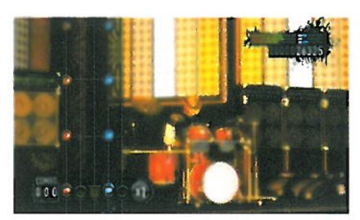
ROCK REVOLUTION

PLATAFORMA: 360, PS3 (VERSIÓN ANALIZADA)
LANZAMIENTO: 27 DE MARZO
DISTRIBUCIÓN: KONAMI ESTUDIO: ZOË MODE PRECIO: 69,95 €

Es fácil decir que *Rock Revolution* no es más que un aspirante a ese puesto privilegiado que ocupan *Guitar Hero* y *Rock Band*; pero hay que tener en cuenta que Konami ha sido la primera en crear instrumentos falsos, hace ya una década, con *GuitarFreaks* y *DrumMania*. Tal vez sería más acertado ver *Revolution* como un intento de recuperar su lugar.

O tal vez no, ya que *Rock Revolution* ignora completamente la evolución del género en los últimos años. *Rock Band 2* y *Guitar Hero: World Tour* logran que *Revolution* parezca un mero intento fallido, y no es por culpa de la ausencia de una guitarra o un micrófono. Tampoco se trata del apartado gráfico, de la carencia de opciones de personalización o de un modo Estudio.

El principal problema radica en que, en vez de contar con temas originales, 38 de las 40 canciones que ofrece *Revolution* son covers; y las mejores de la lista ya están presentes en *Rock Band* y *Guitar Hero*. Tampoco se ha aprendido nada de las notas bien definidas y el ingenioso uso de la perspectiva que nos presentó Harmonix hace siete años con *Frequency*. Las notas de *Revolution* descienden por una franja vertical relativamente pequeña, más



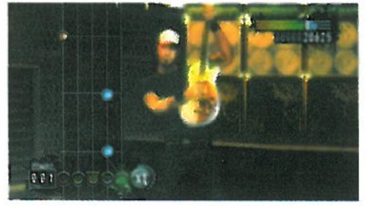
Se lanzará una batería de siete piezas, pero no parece ser muy buena. Se podrán usar cuatro piezas y un pedal, permitiendo la compatibilidad con *Rock Band* y *Guitar Hero*.

en la línea del interfaz de *GuitarFreaks*, pero con un ritmo innecesariamente rápido y difícil de seguir, incluso en los niveles de dificultad más bajos. Para la batería, tenemos unas "notas" diferentes, en vez de la funcional franja que puso de moda *Rock Band*, lo cual complica las secciones de percusión.

Pero tampoco es el interfaz el mayor problema. Toquemos el instrumento que toquemos, las notas ofrecidas no son intuitivas ni rítmicas, y el juego deja un mal sabor de boca. La batería parece un juego de feria en el que golpear sin sentido, más que un aparato rítmico.

Rock Revolution no soporta la comparación ni en contenido, ni en presentación, ni en jugabilidad. Si ya no hubiese tenido cabida hace dos años, mucho menos ahora en un mercado saturado de rock. **[3]**

Aunque a primera vista la selección de canciones parece apetecible, muchas de las versiones son terribles.

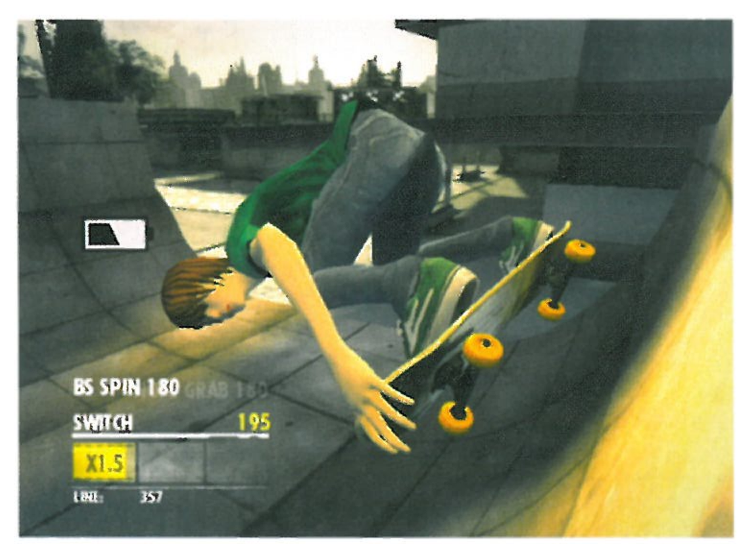






SKATE IT

PLATAFORMA: WII
LANZAMIENTO: YA A LA VENTA
DISTRIBUCIÓN: EA ESTUDIO: BLACK BOX PRECIO: 49,95 €



La forma que ha escogido EA para llevar su serie de skate a Wii no consigue la complejidad de físicas e interacción del juego original. Sin embargo, procura transmitir las sensaciones del patín mediante dos controles con resultados muy diferentes.

Sobre la Balance Board se ha implementado un sistema que imita el manejo real de una tabla, con distintos puntos de presión que, a su vez, reconocen dos niveles de golpe. Sumado a la inclinación normal para los giros, este método es loable por aprovechar el hardware al máximo, pero roza el límite en el que el realismo quizás quede mejor para los que se atrevan con la disciplina en la calle, pues requiere un equilibrio total y el toque con los pies. Casi incontrolable, pero un plus atrevido y fiel.

Skate It no tiene ningún problema con el control manual. En este caso esquiva las complicaciones y



La personalización con elementos como ropa, tabla, calzado o estilo decora un personaje grande pero tosco.



Las zonas My Spot permiten recolocar elementos del escenario para hacer el mejor truco. Las cargas del juego son impertinentes.

hace imitar todo movimiento de la tabla con el mando derecho. La respuesta es correcta y lógica, con novedosos reflejos y gestos en el jugador. El proceso de aprendizaje acaba con un control personal, accesible y distintivo en Wii. Tanto como para considerarlo una buena imagen de la filosofía de control del juego original y una forma de, aunque suene a eslogan, acceder a un nuevo grupo de jugadores.

Las carencias afloran por doquier evidenciando el carácter experimental del proyecto y sus recursos. No obstante, el recorrido completo del juego deja una experiencia destacable y pequeños puntos originales, como las zonas My Spot.

Con este primer paso, EA debería seguir apostando por la serie en Wii. Lo siguiente es poner los modos de juego a la altura de las otras plataformas. Y el apartado técnico a la altura de ésta. **[6]**





ASTRO TRIPPER

PLATAFORMA: PC, PS3 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: POMPOM GAMES ESTUDIO: INTERNO PRECIO: 3,99 €

Tratándose de un remake modificado del shooter bidireccional de 2001 *Space Tripper*, no sorprende tanto saber que *Astro Tipper* tiene un aire punitivo a los juegos de antaño: un modo fácil que en realidad no es particularmente fácil, tres vidas con las que hay que sobrevivir y abundancia de ocasiones para morir inesperadamente y volver de nuevo al inicio. Resulta una bendición, por tanto, que otros principios de diseño de *Space Tripper* permanezcan tan sólidos como siempre.

Tu nave puede ser volteada para disparar a derecha e izquierda y abre dos tipos de fuego: directo y expandido. Ambos se potencian al avanzar por el juego y al invertir objetos coleccionables en el modo que se tenga seleccionado. Dividido en 4 niveles desbloqueados secuencialmente, las series de14 arenas en las que combatir oleadas de rivales conforman una rítmica progresión de ideas. PomPom utiliza sus diferentes formas para conseguir buenos efectos y crear nuevos retos aparte de los puntos de control, áreas de batalla y amenazas ambientales. Sospecharías que estos niveles se completan bastante rápido de no ser por la mezquindad de Pompom



Cada uno de los 4 niveles tiene carácter propio, tanto visual como jugable. Las temerarias fases dividen tu atención entre ponerte a salvo de los enemigos y atacar el generador que les permite reproducirse.

con el progreso; el juego es antipático a los intereses casuales, ya que golpea a los jugadores con insólitas mecánicas en las fases finales de un nivel. En la tradición shooter, la práctica no hace la perfección sino la viabilidad (aunque al lado de *Geometry Wars 2*, accesible y desafiante a la vez, lo que *Astro Tripper* ofrece linda con la autoflagelación). No es tan preciso ni coherente como *Geometry Wars*, en concreto por los niveles que confunden las 3D con su estilo de juego 2D. Aún así, el colorido, lúcido y frenético *Astro Tripper*, de control delicado y sensible, variados rivales y armas binarias que permiten llamaradas se hace querer. *Astro Tripper* puede parecernos una ráfaga del pasado, pero por ventura se queda en eso: una ráfaga. **[7]**



A veces se te presentará algo que no puedes evitar si no llegas sabiendo qué te espera. En esta batalla contra el jefe de fase, por ejemplo, las salpicaduras producen daño (tuvimos que perder un par de vidas para darnos cuenta de que no podíamos atravesar las explosiones).



THUNDER FORCE VI

PLATAFORMA: PS2 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (JAPÓN), POR CONFIRMAR (EUROPA) DISTRIBUCIÓN: SEGA
ESTUDIO: INTERNO





La nave Fire Leo de *Thunder Force IV* aparece para nuestro regocijo, con algunos retoques a su capacidad armamentística. Es sólo uno de los secretos y guiños al legado de la serie.

"Los juegos actuales son muy complicados", nos dijo el director de *Thunder Force VI*, Tez Okano, en una entrevista. Pretenden volver a poner de moda lo divertido de los shooters sencillos. "No cabe hacerse preguntas: ¡tan sólo dispara, derrota las oleadas de enemigos y los jefes, y consigue la recompensa por lograr la victoria!".

Thunder Force VI es, ciertamente, algo que ya hemos visto. Se cimienta sobre las mecánicas de hace casi 20 años, las de *Thunder Force II*: disparo lineal y potente, combinado hacia delante y atrás, y dos satélites que orbitan alrededor (CLAWs) y que absorben los proyectiles más débiles. Existen armas adicionales que pueden alternarse, y cada una tiene su momento de gloria en la corta vida del juego (6 fases, media hora).

La posición de obstáculos y rivales está casi milimetrada, y el abc de la nave resulta sorprendentemente versátil. Hay morralla a troche y moche, reforzada por hermanos mayores más robustos que preceden a papaíto, quien llega al final de fase (a veces en 3 o 4 formas distintas y con ataques muy bien trazados). ¿Qué te parece el "Choque de doncella furiosa"? ¿Y el "Modo megatanque a prueba de muerte"? ¿Mal? Bueno, al menos nos quedan los "Locos y misteriosos rayos de la muerte".

A pesar de ser un festival de engrish, Thunder Force VI se entiende fácilmente. Es un shooter de la vieja escuela con florituras suficientes para evitar que su fórmula aburra. Es el fruto de una filosofía particular. "Nada de personajes raros ni sistemas sofisticados –dice Okano–. Sólo la diversión pura de un shooter". Misión cumplida. **[7]**





Hay efectos visuales muy cuidados por todas partes. A destacar: cambio de dirección dos o tres veces en el transcurso de un minuto, rivales en picado contra la pantalla y jefes.



ARMORED CORE: FOR ANSWER

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PS3 LANZAMIENTO: YA A LA VENTA DISTRIBUCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: FROM SOFTWARE STUDIO PRECIO: 69,95 €

Armored Core: For Answer es a pilotar mechs lo que *Ace Combat* a un simulador de vuelo: un acercamiento excitante y manejable a una actividad de otra forma inaccesible. Bajo esta superficie se esconde un entramado de opciones de personalización, equiparable a la flexibilidad, y el atractivo del coleccionismo de cualquier *Gran Turismo,* pero los mechs de *For Answer* proporcionan una conducción sorprendentemente accesible.

Sueles tardar unos minutos en cada pequeña misión, lo que es un antídoto contra los desafíos interminables típicos en los juegos actuales. La escala de evaluación supone que puedes reintentar una misión inmediatamente para conseguir mejor puntuación, lo que proporciona una excitante experiencia tipo arcade opuesta a la reputación de una serie que se suele mover a paso lento.

La novedad más importante de *For Answers* son los jefes de la fortaleza móvil, dispersos por la campaña principal. Debes desmontar pieza a pieza estos gigantes, una evolución del prototipo Muscle Tracers que encontrabas en títulos anteriores. Revoloteas alrededor de estas masas de acero como un abejorro enfadado, golpeando en sus puntos débiles una vez tras otra, hasta que se cae toda la estructura.

Estos encuentros pondrán a prueba las reacciones; *For Answers* es tanto un juego de gestión de recursos como de destreza. Sólo puedes recoger munición en tu hangar, así que es básico elegir las armas adecuadas antes de utilizarla con cuentagotas. Si eliges mal al equipar tu mech, el juego se convierte en agotador y frustrante, pero el triunfo es la recompensa a una preparación cuidadosa.





Es agradable la variedad de las misiones, que van desde proteger a un convoy de camiones mientras cruzan montañas a cruzar un océano reventando a todos los barcos que veas.

El añadido de los Vanguard Overboost, un par de cohetes que te impulsan a velocidad suicida por el terreno que hay entre fortalezas, da al juego un nuevo sentido de la escala y la geografía. Los escenarios espartanos y sosos, con texturas poco detalladas, minimizan el impacto de esos momentos, pero es un buen presagio para los nuevos lanzamientos de la serie. *For Answer* puede ser un buen gancho para los jugadores que descartaron la serie por exigir demasiado. **[7]**



Se agradece la vuelta a la serie del diseñador de mechs Shoji Kawamori, tras su ausencia del cuarto juego. Su diseño en *Macross* y *Transformers* ha ayudado a definir todo el género.



CRASH COMMANDO

PLATAFORMA: PS3 LANZAMIENTO: YA A LA VENTA (PS STORE) DISTRIBUCIÓN: SCEE ESTUDIO: EPOS GAME STUDIOS PRECIO: 10 €





Aunque la muerte suele llegar rápido, se te recompensa si logras sobrevivir con una de estas tres mejoras: salud regenerativa, aumento de velocidad o un ataque adicional con el jetpack.

Por debajo de una caricatura monísima con sabor a caricatura de *Team Fortress 2* y una trabajada estructura de niveles, *Crash Commando* es casi el mismo juego que *Soldat,* título de PC de 2002 de Michal Marcinkowski: un shooter multijugador de scroll lateral, frenético y con jetpack, que está a medio camino entre *Worms* y *Counter-Strike.* La principal diferencia entre los dos títulos es que tienes que pagar por *Crash Commando,* y tal vez te preguntes si el puñado de ideas que ofrece el juego merece que pagues por él, aunque se agradece el cambio del teclado al pad.

Entre los giros que *Crash Commando* aporta a la fórmula de *Soldat* está la utilización de dos planos paralelos de batalla, cada uno visible a lo lejos desde el otro, y con puentes para pasar de uno a otro. No es un mal recurso e introduce la interactividad compleja de un nivel 3D sin comprometer la jugabilidad rigurosa de las 2D. En algunos momentos del nivel puedes montar un emplazamiento de artillería y disparar entre los dos planos, pero la vista de zoom te deja al descubierto en tu propio ruedo 2D.

Se añade a la mezcla una variedad de vehículos y powerups. Aunque, puesto que el juego se basa en una sangría anárquica, no es tanto una aportación táctica como un camino alternativo para ir directo a una frívola muerte caótica. Ambos permiten una campaña de un jugador corta y sin retos, pero está claro que la intención del desarrollador es que la verdadera vida del juego sea online, donde están disponibles los modos de juego adicionales basados en objetivos. Es difícil hablar del desarrollo de un juego convulso como un ejercicio importante de matices, es una oleada de desmadre bien elaborada de cinco minutos de duración en la dirección de su compañero de PSN *Calling All Cars.* **[6]**





TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: YA A LA VENTA (JAPÓN, EE.UU), ABRIL (ESPAÑA) DISTRIBUCIÓN: ATARI ESTUDIO: NAMCO TALES PRECIO: 59 €





Los jugadores pueden reclutar monstruos para luchar con ellos. Una buena idea, pero con grupos sólo de cuatro, fracasa cuando se te unen más humanos.

La serie *Tales* celebra ahora su décimo aniversario y es posible que la decisión de Namco de lanzar la entrega en Wii para celebrarlo haga enarcar las cejas a algunos puristas aficionados. Sobre el papel no podían ser más incompatibles *Tales* y la consola de Nintendo: Wii festeja la innovación mientras que *Tales* se resiste desafiante al progreso. Pero podría decirse que comparten una característica: la libertad, ya sea como exploración abierta de mundos de fantasía o presentando viejas ideas desde una perspectiva nueva. De haber sido exitosa, esta implementación podría haber obrado maravillas con *Dawn of the New World*, pero, por desgracia, no ha sido así.

Lo logra a medias. El combate de la serie, que podría considerarse la mejor puñalada a las batallas en tiempo real, revela que tiene sus raíces en la serie *Smash Bros*, y la serie equilibra un reparto tópico con unos diálogos y desarrollo de personajes bien escritos. Puede que le falte la fuerza emocional de una historia oscura, pero sigue siendo un guión fuerte con encanto de sobra.

El fallo reside en su falta de ambición. La mayoría de los RPGs japoneses tienen sumo cuidado en producir mundos amplios y creíbles, pero el importantísimo mapa del mundo se ha reducido a una serie de nodos interconectados que sólo aparecen cuando el guión lo indica. La libertad en el juego es sustituida por un aro luminoso que indica el camino al jugador.

Namco no ha intentado adaptar el juego a ninguno de sus públicos potenciales, ni a los casuales amantes del peligro ni a los fans del RPG. El resultado divierte a los dos, pero en última instancia deja a los jugadores con ganas de más. En ningún caso es un fracaso, pero cabe esperar que el problemático matrimonio entre la forma y el formato allana el camino para conseguir algo mejor. **[6]**



El Sistema de Batalla de Movimiento Lineal asigna elementos a los escenarios, monstruos y habilidades que afectan al ataque.



GTI CLUB+

PLATAFORMA: PS3 LANZAMIENTO: YA A LA VENTA (PS STORE) DISTRIBUCIÓN: KONAMI ESTUDIO: SUMO DIGITAL PRECIO: 12,99 €

Aunque nunca se acercó a la posición de privilegio que *Daytona USA* exhibe en el panteón de las carreras arcade, *GTI Club* soportó su buena ración de metralla a finales de los 90. El juego ofrecía una combinación juguetona de vehículos como los de *Italian Job*, un pueblecito de la Costa Azul y, memorable, un freno de mano táctil. Aunque no se esperaba que los especialistas en ports de carreras de coches, Sumo Digital, reprodujesen el tirón brusco de la palanca de freno, justo cuando te acercases a la horquilla del puerto, el resto se conserva y le da brillo a la versión actual.

El resultado es *GTI Club+*, el mismo encantador aunque insustancial juego de carreras, con un aspecto amable teñido de nostalgia. Los cielos azules del sur francés son un estímulo para la paleta más limitada entre los lanzamientos contemporáneos; y el sensible, aunque ocasionalmente nervioso, manejo significa que los vehículos pueden lanzarse por las calles serpenteantes con muy poca consideración hacia las formalidades tradicionales, como la finura en el freno o la línea de carrera. El añadido de un octavo jugador online es claramente la justificación del modesto apellido del título, pero aparte de eso y de una limitada personalización del coche, se ha añadido poco más a la receta.

Y ahí está el problema. Incluso aunque su precio sea ajustado, se acaba demasiado rápido. El mayor impedimento del juego es su único escenario, comparativamente pequeño. Aunque cada carrera tiene múltiples rutas, los jugadores se centrarán rápidamente en los caminos más eficaces. Debe abrirse un debate sobre hasta qué punto debe ser fiel a la fuente una revisión de un clásico del género, ¿sería una blasfemia esperar que lo amplíen, una interpretación más amplia de las calles bañadas por el sol del original? Por alguna razón se nos viene a la mente Turín.

Aunque reforzado por el juego online, estamos seguros de que *GTI+ Club* no centrará mucho tiempo la atención. Los que llevan esperando la versión desde 1997 estarán más molestos con que no se haya dado más espacio al concepto central. Como una reproducción arcade, es perfecto, y una prueba más de la habilidad de Sumo, pero al haber prestado atención sólo a la parte gráfica le falta la profundidad para ir más allá de ser una curiosidad nostálgica. **[6]**





El garaje de *GTI Club+* está liderado por el clásico Austin Mini Cooper S.



El freno de mano está en el gatillo izquierdo, y en el derecho el acelerador. Te lías al principio pero luego lo haces de forma natural.

CÓMO SE HIZO...
MAX PAYNE

Desde los metros de Manhattan hasta Marky Mark: cómo Remedy introdujo la acción en los juegos de PC

PLATAFORMA: **PC, PS2, XBOX** DISTRIBUCIÓN: **GOD (PC), ROCKSTAR (CONSOLAS)** ESTUDIO: **REMEDY** ORIGEN: **FINLANDIA** LANZAMIENTO: **2001 (2002, PS2)**

Desde 2001 hasta 2003, que el mundo girase en torno a *Max Payne* no fue debido a una cámara en tercera persona. Tampoco fue por la simple visión de sus gráficos excelentes, ni porque los PC se adentrasen en el territorio de las consolas, de donde nunca volverían. El eje central era el hombre. Un fantástico thriller creado por tan sólo dos docenas de personas en Espoo, Finlandia ("una tierra muerta", según el guionista **Sam Lake**), la historia de un hombre atormentado. La puerta se abría para mostrarnos esa imagen de devastación, con su mujer y su hijo recién nacido muertos, asesinados por unos drogadictos; sería cuestión de segundos que empezáramos a sentir el ansia de venganza.

Según Lake: "Para mí, el punto de partida era ese arquetipo del detective, el policía insensible. El equipo quería introducir imágenes e ideas vistas en infinidad de películas policíacas y de acción, incluso en la cultura pop en general. Algo que no se hubiese visto demasiado en un videojuego".

El programador jefe, **Olli Tervo**, dice: "John Woo hacía de este tipo de acción, en el que salían volando un montón de cosas; queríamos tener ese estilo".

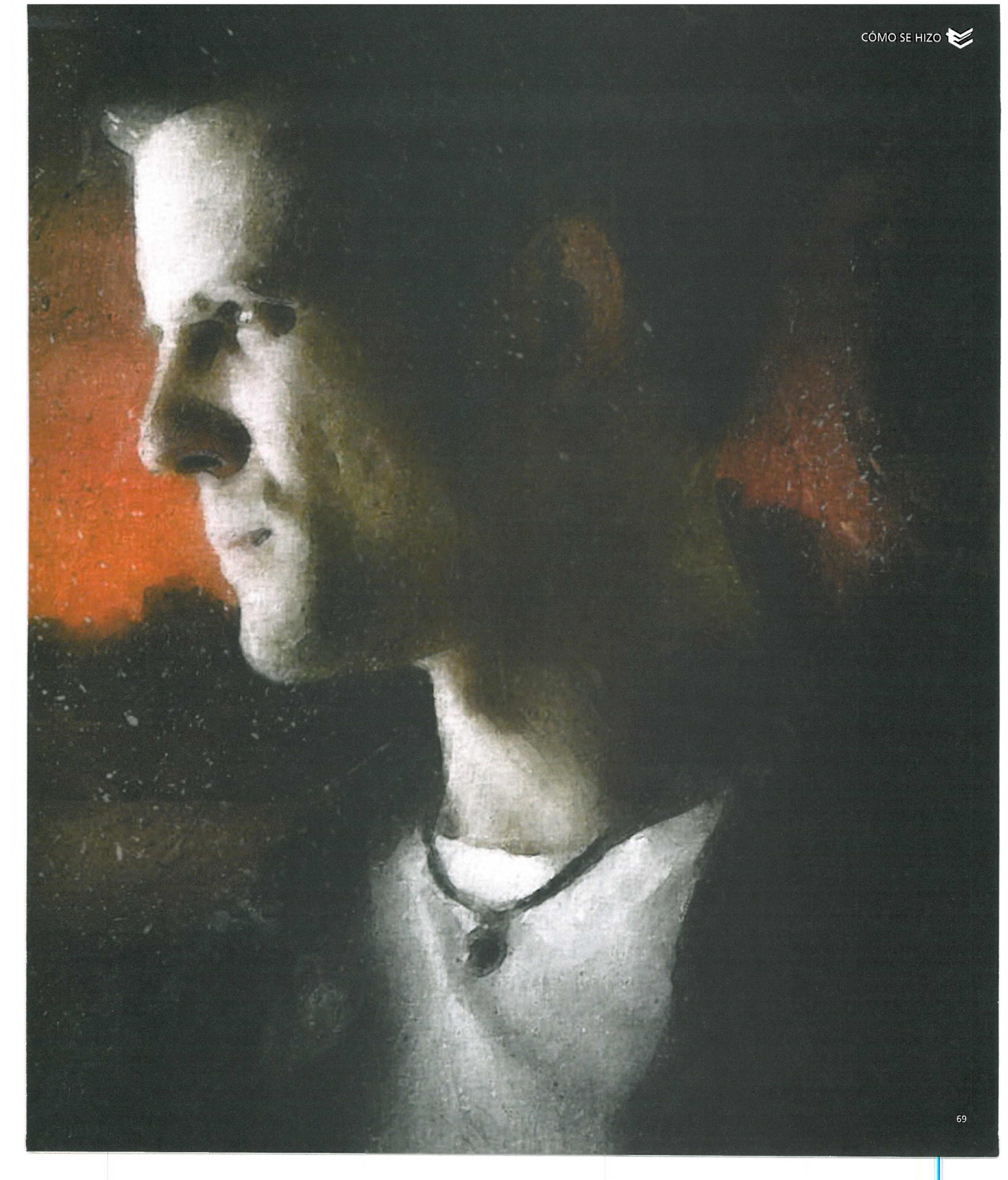
Sami Vanhatalo, artista del juego, añade: "Una de las primeras cosas que creamos a nivel tecnológico fue el sistema de partículas. En cuanto empezamos a ver los resultados de las partículas con ese tiempo bala, dijimos: 'de aquí va a salir algo bueno'".

Sin embargo, a Lake le preocupaba ese aire de maldad contagiosa tan presente en el cine negro actual. Quería una historia "más profunda, más psicológica" que las que contaban los juegos de acción de la época; que nos narrase no sólo el viaje externo, sino también el interno; que profundizase en la ciudad y también en su gente. Lo que diferenció a *Max Payne* fue el aire extraño, escandinavo, que recorría las calles de Nueva York, azotando las ventanas con una nevada impenetrable dominando el cielo. Era fácil asociar esta ambientación con el Ragnarok, la visión nórdica del fin del mundo, o eso es lo que opina Lake.

"El viaje de Max es una historia de venganza, sobre un hombre en una situación tal que la vida normal, la de todos los días, había perdido su significado"

"El viaje de Max es una historia de venganza, sobre un hombre que se ha adentrado tanto en una situación tan alocada e imposible que la vida normal, la de todos los días, había perdido su significado. Había desaparecido. No sabrías decir lo que estaba ocurriendo en ese contexto; o, cuando menos, Max no sabría. Sólo quedan los arquetipos y metáforas, los monstruos y demonios. Se convierte en un mito. Parecía lógico, por tanto, introducir todas esas referencias". Además, tal y como le recordamos a Lake, contaba con mucho sentido del humor; algo que no se encuentra fácilmente en las jeringuillas tiradas, los bebés muertos y los bates de béisbol. "No queríamos evitar esas sensaciones extremas porque el jugador va a crear, de todos modos, situaciones cómicas siempre. El humor es parte natural de los juegos y, como guionista, intentas siempre compaginarlo con la experiencia de juego. Si te lo tomas demasiado en serio, no lo consigues".

Sobre el desarrollo de *Max Payne*, Vanhatalo nos cuenta: "Si queríamos ambientar el juego en, por ejemplo, un motel de Nueva York, necesitábamos algo que sirviese de referencia. Ya habíamos mandado a los artistas a unos barrios difíciles, acompañados por un par de guardaespaldas, y sin darnos cuenta teníamos un montón de fotografías. ¿Por qué no utilizarlas como la base para nuestras texturas? Había que emplear muchos trucos artísticos para conseguir hacer funcionar dichas texturas: por ejemplo, eliminar toda iluminación innecesaria. En cuanto tuvimos decorada una parte del juego, la reacción general fue: 'vaya. Eso es justamente lo que teníamos en mente'".





MANDOS ROTOS

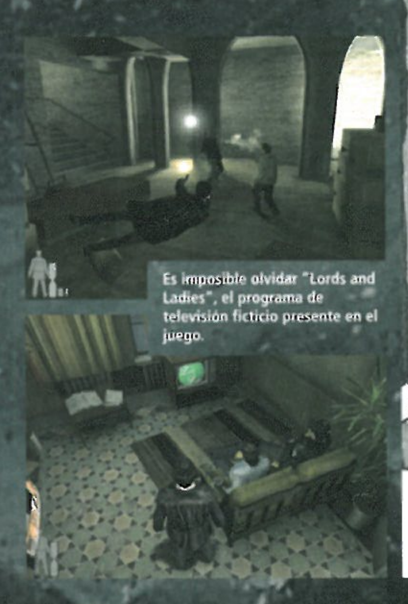
A Vanhatalo no le gusta hablar del port del primer juego para PS2. "Podría decirse que *Max Payne* se hubiese adaptado mucho mejor a una consola desde el principio, pero éramos desarrolladores de PC intentando dar lo mejor de nosotros mismos. Ya por aquel entonces había muchos shooters en tercera persona cuyo esquema de control hubiese funcionado a la perfección, pero el de PS2 dejaba mucho que desear. No es problema de los analógicos, es que no tuvimos tiempo para pulirlo".

Según Mäki: "Los equipos de Rockstar hicieron un gran trabajo explotando la PS2. Los ports suponían todo un reto técnico, por lo que reducían el tiempo para todo lo demás. En parte es por eso por lo que, aunque podemos hacer funcionar *Alan Wake* en PC, no tenemos todavía una configuración de teclado y ratón. Hacemos las cosas desde otro punto de vista".

No todo el mundo pensaba igual. Para algunos, según explica el cofundador del estudio y director de desarrollo, **Markus Mäki**, la llegada de texturas del mundo real parecía más bien el inicio de algo, y no el final. "Para ellos, no eras un artista si hacías algo así. Pero si te inspiras en el mundo real, es lo más lógico". ¿Tuvieron miedo de que no funcionase bien? "No creo que esa fuese una opción".

Lake ya había pensado en la idea de utilizar viñetas de novela gráfica para las escenas de video del juego, en las que se utilizó mucho el PhotoShop. Según Mäki, las ventajas hablaban por sí solas: "Con una novela gráfica, los matices los genera la mente del lector, y sería mucho más difícil alcanzar ese nivel con cinemáticas realizadas con el motor del propio juego o prerrenderizadas. Ahora, es posible conseguir que esas cosas sean realistas; en la época, las cosas eran diferentes. Había también otro motivo: la producción.

"Reorganizamos y mejoramos la historia un buen número de veces; pero en cuanto tuvimos las novelas gráficas, era posible recortarlas, ponerlas en paredes, seguir todo el juego y pensar: 'Sí, deberíamos meter esto ahí'. Y en 30 segundos, habías cambiado drásticamente el guión".



Es imposible olvidar "Lords and Ladies", el programa de televisión ficticio presente en el juego.

Los fans y los críticos conocen muy bien, claro está, los efectos secundarios de la propuesta de Lake: un giro argumental digno de Stephen King, en el que el escritor se despertó una mañana y descubrió que se había convertido en su personaje. "Estábamos todavía experimentando con el fotorrealismo, y no parecía un problema", admite al respecto de que su propia cara se adaptase al círculo poligonal que tenía Max por cabeza. "De todos modos, con todos esos dibujos una cornucopia de primos, padres y novias, con alguna figura de la industria por medio.

¿Reconocen a Lake por la calle? "Sí, sin duda, en eventos como el E3, donde hago infinidad de presentaciones de *Max Payne* o *Alan Wake*. En una ocasión, hace un par de años, estaba volviendo a casa desde nuestra oficina en Espoo; era un barrio agradable, pero la calle estaba completamente desierta, salvo por mí y aquel coche. Disminuye la velocidad y veo a cuatro tipos mirando por la ventana. Luego, el coche da la vuelta, me vuelve a pasar y se detiene delante de mí. Salen dos tipos del coche y me gritan que me pare, y yo ya me pongo nervioso. Luego me preguntan que si soy Max Payne; quieren mi autógrafo.

"Un coche se detiene delante de mí. Salen dos tipos y me gritan que me pare. Luego me preguntan que si soy Max Payne; quieren mi autógrafo"

hechos a mano, nadie me hubiese reconocido. Sin embargo, un par de años después, hacia el final del proyecto, cuando usábamos fotografías para las texturas del juego, ahí estaba yo. En aquel momento, la idea me desconcertaba".

Sin embargo, insiste en que fue divertido, y muchos amigos y familiares se convirtieron en los policías, ejecutivos, políticos y matones del juego. Vanhatalo admite: "Si nos miráis bien, veréis que no somos, precisamente, mafiosos italianos. Así que era en plan: '¡Rápido! Fijaos en el repartidor de pizzas. Haced que venga un momento'". Según nos dicen, los créditos del juego son

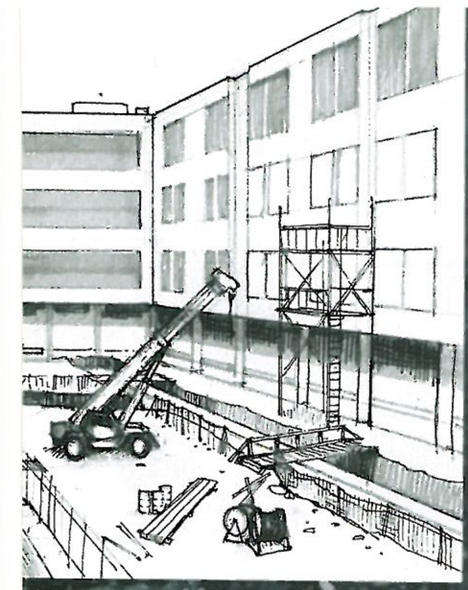
Afortunadamente, no es algo habitual. Los finlandeses son gente reservada. No suelen hablar con desconocidos.

"No obstante, todo esto acabó siendo mucho trabajo. Ese fue uno de los motivos por los que no quise hacerlo para la secuela, porque las fechas eran mucho más ajustadas y había mucha más historia. El screenplay del primer juego ocupaba unas 150-160 páginas; en la secuela, acabamos con 600. No tenía sentido perder un mes o más volviendo a fotografiar. Por primera vez, no teníamos otra opción".

A simple vista, *Max Payne 2* era una progresión lógica, con mejores físicas, actores y los obli-



El famoso mod Kung-Fu Edition arregló la falta de artes marciales. Según Vanhatalo, "Fue algo brillante. Nos quedamos en plan, ¿pero eso es posible?".





La geometría angular y las texturas del entorno urbano cuajaron con las habilidades del motor MAX-FX, el mismo rollo minimalista usado en juegos como *The Darkness*.













El arte nos recuerda el antiguo aspecto del juego, mientras que las fotografías (izquierda) reflejan su transformación posterior. Se habló con un estudio británico para llevar el juego a Dreamcast, y hasta hubo un GD-ROM en las oficinas de Remedy.

gatorios combos, completamente distinto de la propuesta de su creador. Cuando Take-Two compró la distribuidora The Gathering, se estropearon las relaciones previas con Rockstar Games, cuyo interés había supuesto el desarrollo de complicados ports del primer *Max Payne* para consolas. Ahora, ya no había obstáculos.

Según Vanhatalo, "Son una compañía excéntrica, que trabaja de formas extrañas, pero curiosamente compatibles. No recuerdo ningún momento en el que alguien intentase obligarnos a hacer una cosa cuando nosotros queríamos hacer otra. Estábamos siempre en la misma onda".

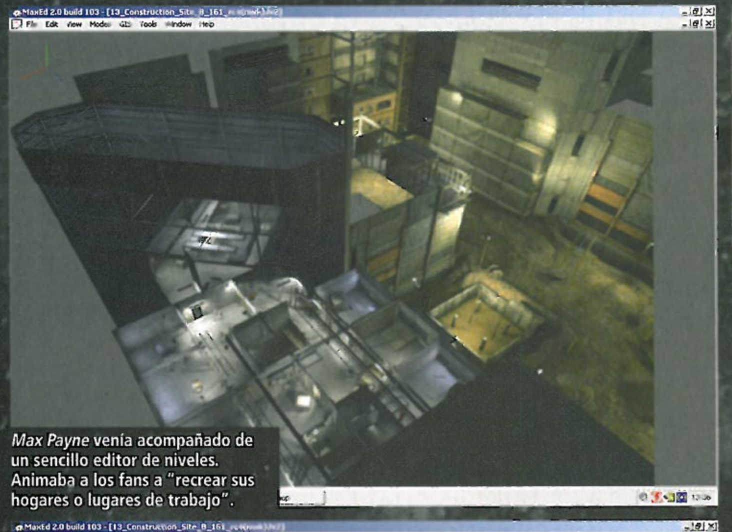
Maki añade: "Recuerdo algunas propuestas de los productores de Rockstar, sugiriendo hacer cosas del estilo de *Stranglehold*. Pero no era un buen momento. Ambos queríamos llegar más lejos en los valores de producción, y mostrar una mayor ambición en la historia. Son gente directa y honesta: exigen mucho, pero también ofrecen mucho cuando les necesitas. Tras cinco años trabajando con ellos, no creo que nadie pueda decir nada malo".

Mientras Remedy se enfrentaba a la dura tarea de introducir sus partículas en el motor Havok, Lake debería enfrentarse a un dilema mayor: ¿y ahora qué? ¿Qué haría ahora el policía que había destruido el mundo de sus enemigos (tal y como ellos habían destruido el suyo)? La respuesta nos llegaría a través del oscuro título de *The Fall of Max Payne*: si la vida de Max podía



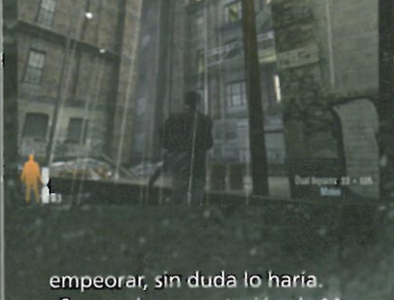






Max Payne venía acompañado de un sencillo editor de niveles. Animaba a los fans a "recrear sus hogares o lugares de trabajo".





empeorar, sin duda lo haría. ¿Supuso la presentación de Mona Sax, la femme fatale de una secuela más abierta, más grande y más oscura, algún tipo de problema para una historia que se centraba en la soledad y la destrucción de un solo hombre?

Lake admite: "Me preocupaba, y le di muchas vueltas. El motivo principal era la narración de Max, su monólogo interno. Era una herramienta muy importante para contar la historia, tal vez la más importante de todas. A través de ella, sabemos lo que Max piensa y siente. No es un cuerpo vacío. Quería que el usuario jugase con Mona; de hecho, de haber tenido más tiempo, me hubiese gustado poder añadir niveles en los que juegas como Vinnie, Vlad y Bravura; pero era demasiado complejo. Al final, Max adorna esas secuencias con su narración, diciendo que no sabe qué ha pasado, o qué hizo Mona, pero que debería haber sido algo así. En otras palabras, cuando juegas como Mona, en realidad se trata de las suposiciones de Max".

El juego, que contaba con una actuación muy superior de Timothy Gibbs, actor profesional, obtuvo buenas críticas, y contó con un muy digno port a PS2 y Xbox; gracias a él, la franquicia vendió un total de más de siete millones de copias. Pero no todo el mundo permitió que el drama y el espectáculo ocultasen la acción inquebrantable, tipificada en los saltos a cámara lenta.

Mäki insiste en que "creemos en eso de centrarnos en algo. Ofrecer una experiencia, y hacerlo bien". Vanhatalo dice: "Siempre nos hemos mostrado agresivos a la hora de eliminar cosas de un juego. Nunca hemos sido grandes aficionados de tener que retroceder todo el nivel para hacerse con la llave roja, por ejemplo. Eso de los 30 segundos [una referencia al sistema de *Halo* para reciclar los momentos de acción] se suele llamar ciclo central; y ese era nuestro ciclo central. Un buen ejemplo más actual sería algo como *Call of Duty 4*: haces prácticamente lo mismo pero con un arma diferente en un lugar diferente, logrando dominar su ciclo central con tanto estilo que nunca te cansas de él".

Por supuesto, hoy *Max Payne* tiene nueva cara: la de Mark Wahlberg, protagonista de la reciente adaptación cinematográfica de Fox que, en el exterior, se muestra fiel a la temática, los personajes, la ambientación y el apartado artístico del juego. Tras el fracaso de Hitman, la debacle



La nueva cara de Payne fue Timothy Gibbs, un veterano de la televisión de EEUU que, posteriormente, haría de detective en *Sexo en Nueva York*. Remedy trabajó igual, con sketches iniciales y largas sesiones de Photoshop.

























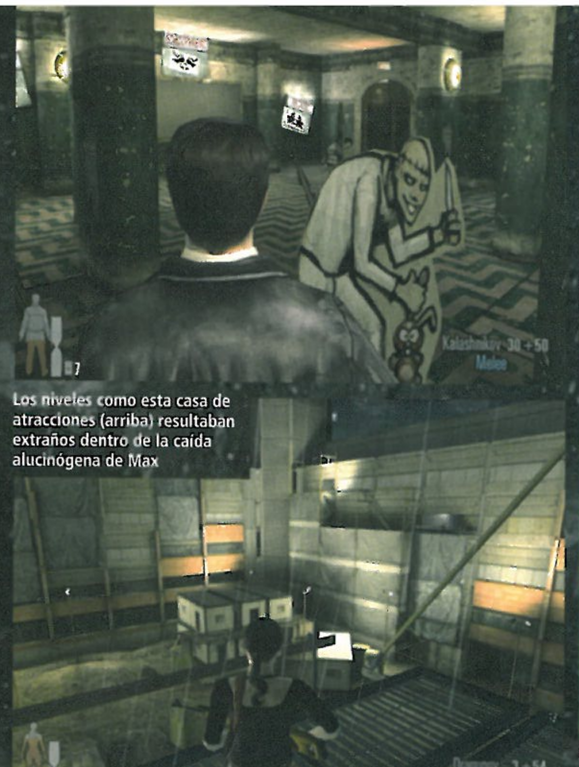











Los niveles como esta casa de atracciones (arriba) resultaban extraños dentro de la caída alucinógena de Max


Remedy en el año 2001, imagen que se veía durante el nivel final oculto. Fijaos en la figura de la derecha (Lake).

del acto final de *Silent Hill* y la desastrosa colección de obras de Uwe Boll, el equipo de Remedy (que se enteraron de la película gracias a Internet, tras haber vendido los derechos ya en el año 2001) se mostraba abierto a la posibilidad de que la película no fuese tan mala. Según Lake, "Es lógico que no hayamos estado involucrados. Somos una compañía pequeña, queremos centrarnos en lo que mejor se nos da. No obstante, es fantástica esa sensación de que algo que has creado era lo bastante interesante como para que otra gente haya hecho su propia interpretación. Los juegos y las películas son muy diferentes; algunas cosas funcionan, y otras no".

"Estoy seguro de que, en algún momento, habrá un nuevo *Max Payne*. Tiene un buen hogar en Rockstar, y estoy seguro de que harán algo impresionante"

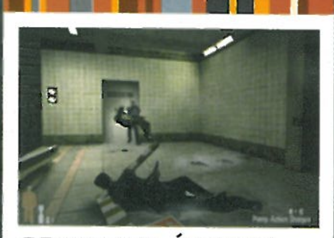
Sin duda, debe ser satisfactorio ver cómo el lado más alucinógeno de *Max Payne* hace aparición en la gran pantalla, incluso con la forma de demonios CGI que se llevan a su presa por la ventana. Al menos, no es nuestro thriller policíaco tradicional, aun cuando representa otro intento de transmitirnos los diálogos internos de un tipo duro haciendo uso de las poco adecuadas cuerdas vocales de la estrella del film.

Según Lake, "nosotros tenemos la ventaja de que esas cosas no se suelen ver en los juegos, aunque son habituales en el cine, así que fue divertido acercarnos a ese material. En la oficina tenemos un dicho: 'algunos los llaman clichés, nosotros los llamamos clásicos'. Hacer una película es algo completamente diferente, porque ya se han visto esas cosas en muchas ocasiones". Los creadores de la versión cinematográfica de *Max Payne*, pese a haberlo intentado, no han dominado ese proceso inverso de utilizar la fantasía de los videojuegos para romper con el molde de la película policíaca típica.

Pese a que se ha dado el peor caso posible, al menos permanece la esperanza de que sirva para aumentar el interés hacia el tan ansiado *Max Payne 3*. Remedy sigue trabajando arduamente en su thriller psicológico *Alan Wake*; pero mientras haya gente deseando ver a Max recargando sus armas, seguirá habiendo rumores. Es algo a lo que el propio Lake le da vueltas. "Estaría bien saber exactamente qué le gusta a la gente del personaje, pero no son cosas fáciles de discernir. Recuerdo ciertos artículos de la época que hablaban de *Tomb Raider*, diciendo que ese acercamiento a los shooters en tercera persona incitaba a los jugadores masculinos a querer proteger a Lara; era una motivación extra para mantenerla con vida. Parece que hemos conseguido algo similar".

¿Tendría cabida una tercera entrega junto a títulos como *Stranglehold* (Vanhatalo: "Se nota que han puesto mucho cariño en ese juego"), *Gears of War* o *Resident Evil 5*? Según Lake, "estoy seguro de que, en algún momento, habrá un nuevo *Max Payne*. Tiene un buen hogar en Rockstar, y estoy seguro de que harán algo impresionante con la franquicia, llegado el momento. Trabajamos con Max durante siete años y, siendo sinceros, durante un par de años nos pareció más que suficiente. Es un tipo muy sombrío para estar con él. Ahora, no obstante, hay ocasiones en las que pensamos qué tipo de historias podríamos crear para él. Es inevitable".

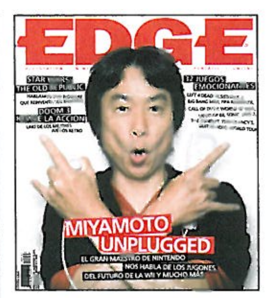
Pocos han conseguido imitar lo que ofrece *Max Payne*: un juego que no centra su cámara en el personaje, sino que le mira fijamente, creando algo más que un caparazón habitado por el jugador. Por suerte, parece que Remedy seguirá creando personajes de personalidad fuerte y marcada.



GRANDES ÉXITOS

Cuando llega la acción, *Max Payne* parece preocuparse más por las balas que fallan que por las que dan en el objetivo. Es el daño colateral (las botellas que se rompen, los papeles volando...) lo que parece definir la experiencia. Mäki explica: "Había unas cuantas cosas que debían mezclarse para lograr ese resultado. En *Max Payne*, el caos evolucionaba con el tiempo, con una obsesiva atención al detalle de las balas. Disparamos un MP5 auténtico para escanear la textura de los casquillos de 9mm, ya que dicha arma deja marcas muy distintivas. Esto evolucionaría en un efecto realista, y contamos con un sistema de partículas que podríamos utilizar para los restos de escenario. Creo que el mayor reto técnico era ser capaz de juntarlo todo con éxito; tener tantos pequeños objetos que romper era algo exigente para el hardware".

Fórum



Número 33

ONLINE OFFLINE

Extractos del foro de discusión de www.revistaedge.es

Tema: Morir renovándose: Si la primera parte funcionó, ¿para qué cambiar los pilares que la hicieron grande?
ForCorleone

Lo realmente importante es que se creen buenos juegos, que se renueven y que también aparezcan juegos sin renovaciones. Así siempre tendremos buenos juegos, lo digo yo que normalmente valoro cosas raras.
Laocoont

Para mí la respuesta en sencilla: innovar es bueno siempre que realmente sea para mejorar. Renovar algo porque sí no lo hace mejor ni peor, simplemente diferente.
Neo21

Una cosa es renovar sutilmente y otra cambiar el sistema de juego. Imagínate que juegas a un RPG, te encantó y anuncian la segunda entrega. El día del lanzamiento lo compras pitando y, al encender tu consola, te das cuenta que ya no es un RPG, sino un shooter puro y duro.
Blacktay

Estos días he jugado a muchos de aquellos juegos llamados por gente entendida como "9s", "Obras Maestras", "Must Haves" o "Triples A". Tengo la sensación que muchos de estos juegos están concebidos para ser vendidos y solamente para ello, dejando de lado otros factores que, con anterioridad, hacían que un título me enganchara o simplemente me hiciera permanecer pensando única y exclusivamente en el videojuego en sí. Jugué a *Fable 2* y me dejó frío (no hablaré de la calidad gráfica, que es algo que ya no me llama la atención, ni de la banda sonora, pues soy sordo y no distingo un LA de un DO), pero el juego no alcanzó a emocionarme lo más mínimo: historia lineal, con un montón de misiones secundarias que tendían a repetirse cada cierto tiempo, escasez de armas o vestimentas y la poca recompensa que se obtiene al abrir las puertas demoniacas. Aunque a medio mundo le gustó y, ¿quién soy yo para ir contra medio mundo? Al comprarme *Star Wars: El Poder de la Fuerza* me pasó lo mismo pero al revés: me encantó, a penas le encontré bugs y, los que encontré, los había visto en otros juegos mejor valorados, léase *Assassins Creed, Mass Effect,* etc. Me empiezo a preocupar cuando el final de *Gears of War 2* me parece un auténtico "bluff". Entonces descargo *Megaman 9* y, tras morir un sinfín de veces pienso: "quiero más juegos así", y a la larga intuyo que los hacen más

ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

Te recordamos las notas de los juegos aparecidos en el número 33 de Edge y, para que tengas una visión más completa, hemos recopilado las notas de diversos medios online y offline de todo el mundo.	EDGE (sobre 10)	HOBBY CONSOLAS (sobre 100)	XTREME (sobre 10)	NGAMER (sobre 100)	NINTENDO ACCION (sobre 100)	XBOX 360 (sobre 10)	PLAYSTATION (sobre 10)	PLAYMANIA (sobre 100)	FAMITSU (sobre 40)	EGM (sobre 100)	MERISTATION (sobre 10)	VANDAL (sobre 10)	GAMESPOT (sobre 10)	1UP (A=10/F=0)	IGN (sobre 10)	EUROGAMER (sobre 10)	MARCA PLAYER (sobre 10)
LEFT 4 DEAD	9	85	9,4	-	-	8,3	-	-	-	95	8,5	9	8,5	A-	9	-	9
THE LAST REMNANT	6	-	8,9	-	-	8	-	-	38	-	7,5	7,5	6,5	D	5,3	6	-
LIPS	6	86	7	-	-	8,6	-	-	-	-	7,5	7,7	6,5	B+	6,8	5	7,5
LEGO BATMAN	4	83	-	84	86	8,2	8,7	90	29	-	6	-	-	C	7,7	-	7,8
GUITAR HERO WORLD TOUR	7	94	8	91	93	8,8	8,7	93	32	-	8,5	8,2	8	A-	7,9	9	8,5
RESISTANCE 2	6	94	8,5	-	-	-	-	92	33	88,33	9	8,8	9	B+	9,5	9	9,1
COD: WORLD AT WAR	6	94	-	-	-	8,8	-	92	-	80	8	9	8,5	B+	9,2	8	8,8
FIFA MANAGER 09	7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	-	-	-	-	-	8,5
007: QUANTUM OF SOLACE	5	81	7,1	-	-	7,9	7,4	-	-	-	7	7,1	7	B+	7	5	-
MOTO GP 08	5	89	-	-	-	8,5	8,6	91	-	-	7,5	-	7	B-	5	-	-
MK VS DC UNIVERSE	7	86	8,5	-	-	7,6	8,5	84	-	-	7,5	8	7,5	B-	7,5	6	7,6
SONIC UNLEASHED	5	-	7	-	-	-	-	-	-	-	6	7,5	3,5	C	4,5	4	-
PROFESOR LAYTON	8	91	8,1	83	93	-	-	-	34	88,33	9	8,8	9	B+	8	9	9,5
AC: LET'S GO TO THE CITY	7	81	-	80	94	-	-	-	-	-	7,5	8	7,5	C	7,5	6	8,4
NINJATOWN	6	-	-	80	87	-	-	-	-	-	8,5	8,5	8	B+	8,7	7	-
C&C: RED ALERT 3	7	-	7,8	-	-	-	-	-	-	-	8	-	7	B	7,4	7	8
MANHUNT 2	4	-	7	80	-	-	7,5	86	-	5,33	7	7,5	7	D	7,7	-	-
SH: HOMECOMING	6	-	-	-	-	-	-	-	-	75	-	-	6,5	B	6,7	6	-
ENDWAR	8	82	8	-	-	8,3	8,3	85	-	65	7	9	7,5	C	8	7	8,5
SOCOM CONFRONTATION	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6,5	C+	4,5	-	-
FLOWER, SUN & RAIN	6	-	8,3	--	60	-	-	-	-	-	6	6,5	-	-	-	5	-
DRAGON BALL ORIGINS	8	88	8,7	85	93	-	-	-	-	-	8,5	8,8	8	-	8,2	-	-
TRAUMA: NEW BLOOD	7	-	8,2	86	82	-	-	-	-	50	7,5	8	8	C+	8,5	8	-

¡Premio a la mejor carta del mes!

Escríbenos sobre un aspecto de la cultura del videojuego que te interese u opinando sobre cualquier artículo o crítica de la revista. EDGE se reserva el derecho de resumir o extractar las opiniones recibidas. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá como premio una pistola con puntero láser para Wii. La carta ganadora de este mes, premiada con una pistola láser con puntero es de **Laocoont.**

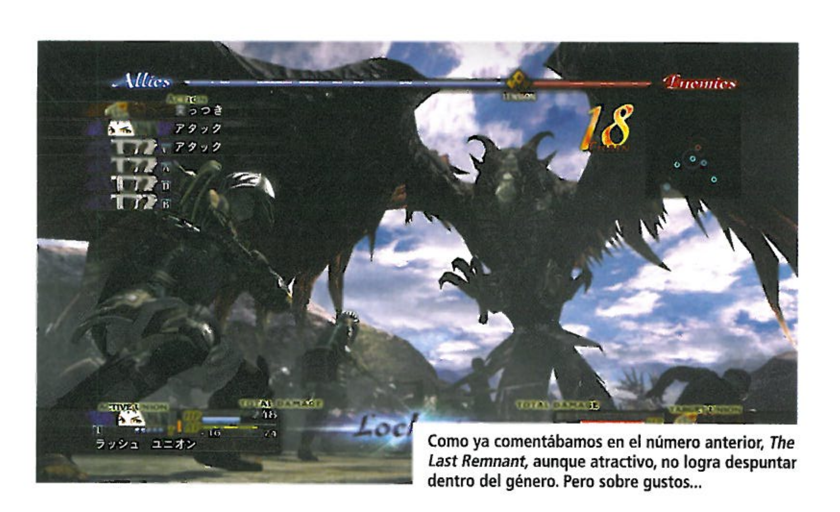


fáciles para que uno se los compre, se los pase y luego busque otros para pasárselos. Pues yo seguiré con *Lego Star Wars: The Complete Saga, Left 4 Dead, The Last Remnant* e *Infinite Undiscovery*... Juegos de 6 que, muy seguro, me aportarán 9.
Laocoont (vía foro)

Pues encantados de que sigas con tus juegos favoritos. Para gustos mil colores, y eso conlleva afortunadamente una mayor expansión del abanico de posibilidades, géneros e ideas que nos pueden ofrecer los nuevos desarrollos de videojuegos. Demasiado a menudo existe una relación directa entre los productos calificados como "AAA" y los que han gozado de una inyección en marketing más desbordada. Pero cada uno tiene sus preferencias y, mientras sigan existiendo gamers que aboguen por la originalidad y la apreciación de los videojuegos con fundamento, debería darnos exactamente igual lo que diga fulanito, sotanito o vladimito.

Lo que me ha pasado a mí, como le ocurra a mucha gente, conllevará que Sony pierda muchas ventas. Me explico: en el día de ayer se me dio una situación económica muy favorable. Hasta tal punto de querer comprarme una PS3. Como todo buen comprador, me dirijo a ver las opiniones de los usuarios de la consola en los distintos foros de Internet para ver qué me voy a llevar a casa, y lo que me encuentro no puede ser peor. ¡Son los propios usuarios de la consola los que critican las prestaciones actuales de la máquina de Sony! Las quejas iban encaminadas en cuanto a catálogo, continuos parches del firmware, pérdidas de exclusividades, declaraciones con más humo que realidad de las cabezas visibles de la compañía, trato vejatorio del SAC... En resumen: un ambiente muy negativo en torno al nombre de la empresa y a su producto. Finalmente —y haciendo balance de pros y contras— tuve que desechar la idea de hacerme con ella. ¿Para qué me iba a comprar una consola que tiene a sus propios usuarios descontentos y cuyos mandatarios han perdido el rasgo de liderazgo real que les caracterizaba? Como a mí, esto puede ocurrirle a mucha gente y, por lo tanto, implica muchas ventas perdidas. Llegados a este punto, ¿puede Sony realmente darle la vuelta a la tortilla con una imagen tan deteriorada?
ForCorleone (vía foro)

A PS3 ya se le pegó la tortilla en la sartén cuando en Sony (y en nuestros bolsillos) se dieron cuenta que tenían entre manos una consola demasiado tardía y con un precio excesivo. No en vano se le otorgó en 2006 el puesto número ocho en el top 21 de las tecnologías peor llevadas del año. Parece que la mayoría está de acuerdo: un monstruo del entretenimiento tras una compañía "mágica" como es Sony merece un mayor mimo por parte de quienes lo han concebido. Pero también es cierto que la sucesora de PS2 ha contrastado en cierto modo sus resbalones (eliminación de retrocompatibilidad, pérdida de exclusividades, problemas con actualizaciones) con algunos aciertos en forma de buenas franquicias, presencia —aún tibia— de Blu-Ray, el nuevo Home,...



Como ya comentábamos en el número anterior, *The Last Remnant*, aunque atractivo, no logra despuntar dentro del género. Pero sobre gustos...



Tema: Dos mil "nuevo":
Para 2009 sólo espero con ansia Bioshock 2. ¡Daría todos mis juegos por él!
Gheeron

Tengo unas ganas locas de jugar a Skate 2, con gráficos mejorados, más trucos y lugares que mirar. VelvetRevolver Street Fighter IV.
Junky

Halo Wars, Halo Wars, Halo Wars, Halo Wars. ¿Me explico?
Elendow

El Padrino II. Algo dentro de mí me dice que no espere nada, pero La Familia es La Familia...
ForCorleone

Fue bajarme un tráiler de Mafia II para 360 y algo me dijo: "¡ese! ¡ESE!"
axelin

Pues Bionic Commando no sé mucho de qué va, pero me atrae bastante. Y Mad World, que para algo de bueno que tiene Wii...
gokuten

Heavy Rain es uno de los que más me apetecen. Y, por qué no, algo del ICO Team, ¡¡aunque sean unas capturillas miserables!! (¿Ocurrirá eso este año?)
Alienito

¿Soy el único que piensa que Wii tiene mucho que decir este año?
Link_DaniRojo

¡Que me aspen! Olvidé mencionar Tales of Vesperia.
Junky

A mí en juegos, este año, la que más me promete es PS3... Pero ya sabemos qué bien se les da prometer, ¿no?
cutreport

sigue

Su revista llega con mucho retraso a mi país (vivo en Buenos Aires). Igualmente, esto no me impide disfrutarla, ya que una revista como la de ustedes, que trata "tan seriamente" a los videojuegos, se me hace atemporal. Para leerla no importa la época que sea. Tal vez, para cuando la lea ya estaré jugando a lo que recién he leído en las previews; pero la calidad y el esfuerzo que ponen en EDGE merece ser reconocido igualmente. Acá en Argentina el panorama de las consolas es desolador: una PS3 cuesta 1000 dólares, una 360 unos 900 dólares y 600 y 300 para Wii y DS, respectivamente. Así que, como verán, tener una consola de última generación es para privilegiados. La piratería es moneda común por estos lados, sin presencia "oficial" por parte de Sony, Microsoft o Nintendo. Hace dos meses empezaron a comercializar las últimas consolas de manera oficial, salvo la de Bill Gates. Me gustaría saber cómo van las cosas allí y volver a felicitarles por la revista, que me parece excelente.
PhantaStar (vía foro)

Para que luego digan que aquí estamos discriminados. Si bien es cierto que en Europa a las grandes compañías de videojuegos les ha costado darse cuenta de la importancia del continente entero, en algunos países del sur y el centro de América la situación parece encontrarse en estado aletargado. Pero, como tú mencionas, SCE ha anunciado el lanzamiento de su división de juegos en Sudamérica, esperemos que para este 2009. Todo apunta a la llegada de tiempos mejores, incluso en Argentina, con la existencia de la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos, algunos concursos para nuevos desarrolladores y la aparición de la primera carrera profesional del sector en el país.



Tema: El PEGI y sus pegas:
Los videojuegos están para entretener a la gente, no para educar a los más pequeños de la casa.
Chemaro

De todos esos organismos que "miden" el grado de violencia en los videojuegos, pienso que están mal planteados. Estos aparatos sirven para regular los contenidos, pero nunca la forma en la que aparecen dichos contenidos.
blade-drummer

Deberes de los desarrolladores de videojuegos: especificar el contenido de sus creaciones.
Alienito

Lo que habría que hacer con los juegos es concienciar a los adultos de cara a poner algún tipo de restricción a sus propios hijos a la hora de adquirir este tipo de productos. Y no quejarse, una vez adquiridos, de los que lo han programado así...
Drasglaf

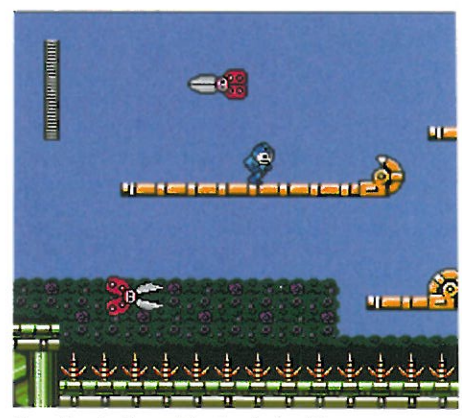
Deberes de los padres: todo lo demás. Deberes de los organismos censores: poca cosa. Como decía Vallejo: "busco lo que me sigue y se me esconde entre arzobispos..."
Alienito

Aunque suele darse por sentado, o incluso reconocerse expresamente, por ahora nadie —incluido yo— ha dicho que dar peores notas sea sinónimo de mayor calidad en una revista. Lo que se está criticando realmente es la tendencia actual de EDGE España a subir las notas de los "juegos AAA" hasta tres puntos (que, si se piensa bien, en una escala 10/10 es una auténtica barbaridad) sobre la referencia inglesa y sin especial justificación en el análisis. En otras publicaciones la nota alta está por estar y por no tener que aguantar "fanboys". Pero el hecho de tener publicaciones competidoras con las que comparar hace que el cambio de notas, siempre al alza, sea un tema por el que protestar. O por lo menos por el que bromear cuando ya no hay solución.
Evil Mask (vía foro)

¿Acaso puede compararse EDGE con las demás publicaciones? La demanda de los lectores de una u otra publicación se basa no tanto en su nivel de apreciación de los videojuegos como en su criterio a la hora de elegir una revista más informativa, más objetiva, más polémica. En EDGE tenemos nuestros factores propios (no por ello más loables ni adecuados que los de la competencia): la subjetividad, bien atada a nuestro compromiso crítico y profesional, el enfoque adulto y de calibre cultural que puede desprender un sector aún olvidado por la propia cultura, y la estima hacia la calidad humana (artística y técnica) que se esconde tras la cortina de nuestro medio favorito. La actualidad y unas notas altas son lo de menos cuando hay tanto sobre lo que discutir... Pero en todo caso, cuando se trata de analizar juegos el que lo hace tiene un criterio propio que es la suma de sus conocimientos y apreciaciones de anteriores juegos. En varios casos los juegos, para ser más actuales, se han analizado en nuestro país antes de tener la versión inglesa.



***Mirror's Edge* es, definitivamente, un juego de 9, aunque muchas revistas lo hayan puntuado por debajo del 5. Nosotros seguimos defendiéndolo.**

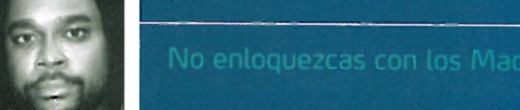


***Mega Man 9*... bienvenido a la máquina del tiempo. Lo analizábamos en el nº 31 de EDGE.**

¿Es un juego viejo? ¿Es un juego nuevo? ¡Ambos! *Megaman 9* es un nuevo juego viejo. Con estética de 8 bits, nos devuelve a la mejor parte del pasado del personaje. Plataformas con saltos de precisión, enemigos duros, sprites pixelados, melodías midi,... Lo tiene todo para que nos parezca un juego retro. Y a la vez nuevo. Todo un ejemplo de dificultad clásica sólo para los jugadores más expertos.
Elendow (vía foro)

Megaman 9 ha sido una sorpresa para todos. Después de tantas entregas de dudoso empaque en numerosas plataformas, en Capcom han logrado construir una particular máquina del tiempo en forma de joya jugable, con un diseño de la acción y también de las plataformas a la altura de sus más lejanos antecesores. Ojalá tomen la idea más compañías: ¿qué tal otro *Sonic 2D*? ¿Y *Kid Icarus*?

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid



JUGANDO EN LA OSCURIDAD ...porque la gente se niega a ver

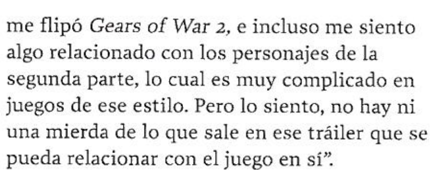
No enloquezcas con los Mad Men

POR N'GAI CROAL

Es publicidad engañosa cuando los anuncios implican que un juego es más emocionante de lo que en realidad es? No se trata de un asunto que hubiese imaginado y sobre el que podría estar escribiendo ahora mismo, pero mientras revisaba mis RSS vi una entrada sobre este tema en el blog de David Jaffe. El objeto de sus críticas era el tráiler del último *Prince of Persia* de Ubisoft, en el cual se escucha la melancólica canción de *Breathe Me,* junto con la utilización de la cámara lenta para evocar la intensidad de la relación entre el príncipe y su acompañante Elika. Es algo que impulsó a Jaffe ha criticarlo ya en la campaña de hace dos años de *Gears of War,* de la cual dice: "Cuando vi a todo el mundo volviéndose loco con la campaña de *Mad World,* pensaba: 'Joder. Han cogido una canción bastante buena, le han puesto metraje encima y punto'. Me encantó *Gears of War 1,* me flipó *Gears of War 2,* e incluso me siento algo relacionado con los personajes de la segunda parte, lo cual es muy complicado en juegos de ese estilo. Pero lo siento, no hay ni una mierda de lo que sale en ese tráiler que se pueda relacionar con el juego en sí".

Sería bastante fácil desestimar las quejas de Jaffe diciendo que todo anuncio es falso; después de todo, esa cerveza no va a hacer que te rodees de supermodelos, ni ese detergente va a hacer que tus hijos te quieran más. Pero citando un famoso eslogan, hemos cruzado un largo camino, colega. Estoy seguro de que no soy el único que agradece al cielo haber pasado la época de los noventa, cuando los publicistas nos bombardeaban con música rock e imágenes que no salían en los juegos, para después enseñarnos, brevemente, la carátula del producto. Microsoft ha sido uno de los estandartes en la televisión norteamericana gracias a las campañas de *Halo 3* y *Gears of War,* dos magníficos ejemplos dentro de la industria.

En ningún sitio está escrito que, en un anuncio de videojuegos, lo que aparezca en pantalla tiene que ser literalmente lo que se va a encontrar en el propio título. En realidad, los anuncios representan la oportunidad de expandir nuestra experiencia de la ficción del juego, porque las películas y los vídeos tienen una narrativa de la que carecen los videojuegos per sé. Particularmente me gustaron los testimonios de *Halo 3,* porque hacían más realista, inspirándose profundamente en *Hermanos de Sangre,* el tributo documental al Jefe Maestro. Lo que hubiera sido incongruente es meter la historia completa del héroe galáctico en una elocuente pieza de 30 ó 60 segundos.



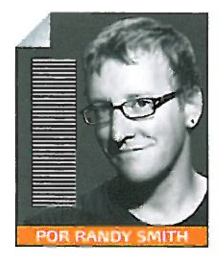
> "Los anuncios representan la oportunidad de expandir nuestra experiencia; los juegos carecen de la narrativa de películas y vídeos"

Habiendo señalado esto, Jaffe entona el mea culpa por intentar hacer que su juego *Twisted Metal Black* pareciese algo diferente de lo que en realidad era. Dice: "Utilizamos un montón de combinaciones puñeteras (pero facilonas) de botones para hacer que pareciese algo más oscuro y depresivo. Pero no lo era. Si me baso en mis propias declaraciones, recuerdo haber dicho a la prensa —¿por qué lo dije? Porque estaba muy pagado de mí mismo— :'Oh, este juego es una metáfora sobre la depresión'. De qué vas, tronco. Es un juego de acción con un apartado técnico muy cuidado, todo bien hecho... Si de verdad hubiese intentado crear una obra de arte de las declaraciones, hubiera declarado algo sobre la jugabilidad, algo que no era capaz de hacer en la época. El equipo estaba más interesado en hacer un gran juego, y yo no tenía ni pajolera idea de cómo se hacía eso".

Jaffe se flagela demasiado a sí mismo; después de todo, él y su equipo de Santa Mónica fueron los responsables del tremendo éxito de *God of War,* la historia del espartano Kratos postmuerto que debe compartir periódicamente su salud con su mujer y su hija antes de que sean aniquiladas en una violentísima lucha, todo mientras luchamos contra un ejército de clones nuestros. Esto no sólo prueba que la emoción puede evocarse sinceramente a través de la jugabilidad, sino que sugiere que la solución para los distribuidores de videojuegos no es olvidar su publicidad, sino utilizar su ingenio, imaginando cómo pueden trasladar, de manera eficiente, sensaciones del juego a un spot de 30 ó 60 segundos de una manera análoga a como funcionan en los juegos. La secuencia sin diálogos de 'Last Day' de *Gears Of War 2,* por ejemplo, es mucho mejor que la mayoría de las cinemáticas del título, desde su inicio idílico en campos tipo Valhalla para que sus protagonistas desciendan a las entrañas de Sera. Esto quiere decir que parte del éxito de este planteamiento es la ausencia de diálogos de película serie B, tan característicos de la franquicia. Pero también representa una serie de viñetas cortas aparte del combate sin escrúpulos de *Gears 2,* lo que aísla estados emotivos e interacciones con los personajes, pasando de la melancolía a la camaradería, y preparándose para la carnicería de disparos que está a punto de suceder. Sentimientos que fomentaría Epic en sus producciones. Así que no volváis locos a los Locos, señores diseñadores. Tienen mucho que enseñaros.

N'Gai Croal escribe sobre tecnología en la revista **Newsweek**. *Puedes encontrar su bitácora en la dirección* **blog.newsweek.com/blogs/levelup/**





HOLA, SOY RANDY Diseño de videojuegos y tal

Un examen que llegó del futuro

Pregunta de examen número 5. En su discurso final del MIGS 2008, ¿Jon Blow expresó sus opiniones sobre las historias de los videojuegos? Jon Blow afirmó que las historias en los videojuegos estaban perdiendo peso porque o bien no eran interactivas (y por tanto no pertenecían al medio interactivo) o, en el caso de que fueran interactivas, siempre eran inferiores a las mejores historias escritas por una mente humana. Citó que el hecho de que se tenía que conocer previamente el juego o bien otro similar como una técnica habitual dentro del sector, y que no desarrolla la historia por sí misma mientras se va interactuando con ella. Sería interesante que las historias pudieran llevar una marca de agua asegurando su calidad, pero probablemente no sea algo necesario para hacer de los videojuegos algo valioso por sí mismos. Igual que en la vida real, estamos envueltos en la historia emergente por causa de nuestras acciones. Si carecen de la economía, estructura y equilibrio ideal, pues se maquillan para que así lo parezca con carácter inmediato.

Pregunta de examen número 6. ¿Es un juego de fútbol una historia? No. Cualquier serie de eventos no supone una historia. Por lo menos no hasta que no esté contada por alguien. Una vez que se describe a un amigo, o cuando ves un partido en la televisión, se convierte en historia, por los juicios personales de cómo los acontecimientos han ocurrido: qué se debe enfatizar, qué se debe dejar fuera, etc. El proceso de interpretación y de relatar transforma los sucesos en historias.

Pregunta de examen número 7. ¿Es la historia una forma de arte? No, porque una historia se puede contar de muchas maneras distintas, como una película o un libro. Las pinturas y fotografías pueden 'contar historias'. Sin embargo, hay elementos artísticos, como el tema y la estructura, que son comunes a todos los medios.

Pregunta de examen número 8. ¿Cuál es la diferencia entre la historia en una película y aquella en la que un amigo/a te cuenta qué tal le ha ido el día? ¿Qué implica esa diferencia en los videojuegos? Robert McKee describió el ideal al que aspiran las historias de las películas: son un resumen comprimido y destilado de los momentos más conmovedores en la vida. La compresión hace que merezca la pena pasar el tiempo oyendo la vida de los demás, y en este sentido las historias tradicionales de las películas pueden describirse como una metáfora del obstáculo de no tener una relación social con alguna persona en concreto. En contraste, puesto que te mueves en el ámbito de la amistad con tus conocidos, escucharás alegremente la historia de cómo le ha ido el día a un amigo tuyo, incluso si los acontecimientos que narra fuesen imposibles de trasladar a una película por la insustancialidad de su contenido. Una historia programada filtra eventos distantes para convertirlos en poesía con un significado, dotando de tal significación a la vida en sí. Los sucesos de un videojuego son por un lado inmediato (ya que ocurren normalmente por acciones del jugador), y por otro distantes, porque te las cuenta un extraño: el diseñador. Los mejores títulos equilibran muy bien estos puntos, dando al jugador libertad para descubrir su propia historia dentro de los parámetros del argumento diseñado.

> "Si alguien reproduce la vida real en un medio interactivo sin parcialidad, estará creando una simulación, no un juego"

Pregunta de examen número 10. ¿Por qué son tan importantes las historias dentro de los videojuegos? Las preguntas dentro de los videojuegos no son más importantes que en cualquier otro medio. Una película o una pintura no pueden existir sin narrativa, capturando una sensación, conceptos temporales o cualquier otra cosa de valor similar, y es lo mismo que les sucede a los videojuegos. De todas formas, tal y como ocurre en cualquier otro medio, la historia ata emociones a una estructura superior que imita la forma que tiene de ocurrir en la realidad.

Pregunta de examen número 11. ¿Cuál es la diferencia entre tener una experiencia en la vida real y en un videojuego? Pablo Picasso, en respuesta al hostigamiento recibido por crear "arte irreal", pidió a su acusador que crease algo realista. El interrogado le enseñó una foto de su esposa. "Así es como mi mujer es exactamente," dijo el hombre. "Pues es muy pequeña," dijo Picasso. Todas las representaciones de las cosas son interpretaciones menos precisas que el original. Los videojuegos representan apariencias. Si alguien reproduce la vida real en un medio interactivo sin parcialidad, estará creando una simulación, no un juego, e incluso con una simulación perfecta, sólo sería una representación, nunca 'lo real'. Pero los juegos no intentan reproducir experiencias fidedignamente, sino interpretar esas experiencias con un juicio selectivo: qué debería haber en un juego y cómo se debería sentir.

Nota: Aprobado
En el buen camino, pero con pensamientos incompletos.

Randy Smith es diseñador jefe en el estudio de EA en Los Ángeles. Trabaja en una colaboración con Steven Spielberg.



SUSCRÍBETE AHORA A

EDGE®



CON UNA GRAN OFERTA

✱ Cada número te costará sólo 2.95€ en lugar de 3.90€

- ✱ Paga cada tres meses 8.85€ (2.95€ por ejemplar)
- ✱ Estarás a cubierto de cualquier subida de precio
- ✱ Recibirás la revista en tu domicilio que podrás cambiar con un simple aviso
- ✱ Igualmente podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees comunicándolo por teléfono, carta o e-mail.
- ✱ Te reenviamos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A EDGE

Pagando cada tres meses 8.85 € (2.95 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decidas suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Nº: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia: País:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular: Entidad: Oficina:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 8,85 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A EDGE

FECHA FIRMA DEL TITULAR

ED-01034

CON TARJETA DE CRÉDITO

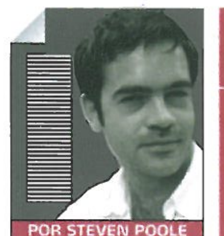
VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de protección de datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

CÓMO SUSCRIBIRTE

- ✱ Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55
- ✱ Por e-mail: suscripciones@globuscom.es
- ✱ Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumplimentado con tus datos, y envíalo al número de fax 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–1º. 28010 Madrid.


POR STEVEN POOLE

GATILLO FÁCIL

Dispara primero, pregunta después

Dar en el clavo

El mejor juego que he probado este mes tenía cero polígonos y ningún efecto de partículas; de hecho, no tenía guión, no costaba un céntimo y ni siquiera necesitaba alimentación eléctrica. Y tenía físicas, pese a todo. Consistía en una cepa de leña, unos clavos y un martillo —del tipo en el que la punta acaba en forma de una cabeza en lugar de en una "garra"—. El objetivo del juego es simple: cada jugador coge un clavo e intenta introducirlo en la leña utilizando el martillo. Sólo puedes hacer un movimiento de martillo, y si fallas a la hora de realizarlo, tienes que beber un buen sorbo de cerveza. Ahí lo tienes: el mejor juego jamás hecho. Según me dijeron, se llama *Hammer Happy*.

Si de verdad fuera un videojuego, fruncirías el ceño y dirías que es muy, esto... háptico (imagina cómo sería la esencia del juego si controlases un martillo virtual con un mando estándar). También te darías cuenta de que es un juego ideal para varios participantes, al estilo "party", al que Nintendo lleva consagrándose durante años. Pero quizá la esencia del alcohol le diese una ventaja injusta. Después de todo, podrías vincular esta etílica costumbre a un FPS con una limitada paleta de colores, y la diversión seguiría siendo igual. Quizá seguiría siendo alta, pero no tanto como en *Hammer Happy. El Juego De Clavar,* como rápidamente sería conocido entre mis compañeros, es harto improbable que vea algún día la luz. Estos compañeros son una ecléctica mezcla internacional de diseñadores y teóricos sobre videojuegos. Estábamos en un bar de Viena (donde *El Juego De Clavar* es tan popular como hacer esquí en el centro de Europa) después de una conferencia de tres días titulada pomposamente como Future and Reality of Gaming, o FROG para los amigos. Y, a su brutal y divertida manera, *El Juego De Clavar* funcionó como un signo de exclamación y una interrupción implícita para muchos de los temas que los oradores habían tocado durante el día. ¿Se pueden utilizar los juegos para aprender? Bueno, si eres bueno con *El Juego De Clavar* mientras vas borracho, seguro que eres una máquina cuando estás sobrio. ¿Pueden ser los juegos emocionales? Nada parece mejor que la sensación de éxito al clavar un clavo con tu martillo. ¿Son los juegos algo social? Mira, mejor calla y clava.

El Juego De Clavar tenía una respuesta hasta para mi propia presentación, la que un amigo llama cariñosamente "Mierda Marxista", sobre cómo los videojuegos contemporáneos recrean estructuras de labor industrial y nos instan a normalizar la esclavitud laboral durante nuestros ratos de ocio; mientras, en un giro diabólico, nos quita también el dinero. Acertadamente, *El Juego De Clavar* se apropia de la forma definitiva de trabajo físico —clavar, ya se sabe— y satíricamente le da la vuelta: tienes que utilizar la herramienta con un método de golpeo equivocado (que explica el tutorial), y "fallar" se recompensa con un trago de deliciosa cerveza.

> "El objetivo: cada jugador coge un clavo e intenta introducirlo en la leña utilizando el martillo. Ahí lo tienes: el mejor juego jamás hecho"

El día anterior a la cita, el diseñador y bohemio internacional Gonzalo Frasca ofreció una interesantísima presentación sobre cómo *El Juego De Clavar* parecía ser la respuesta perfecta. Los videojuegos hasta la fecha —contó—, han renegado del elemento "actuación", relegándonos a pesadas interfaces. También han olvidado la idea de lo social y lo físico. El éxito de la Wii y de juegos como *SingStar* significaron el fin de la Época Oscura, y no que el hardcore estuviera muerto.

Así que lleguemos a un acuerdo: ¿qué puede ser más social y físico que *El Juego De Clavar?* Aquella noche, mientras estábamos clavados en un bar vienés, jugamos a un título diferente que a uno de nuestro grupo se le había ocurrido sobre la marcha. Se llamaba *Me Niego.* Cada jugador iba, por turnos, diciendo en voz alta "me niego", y entonces explicaban a qué se negaban. En respuesta, el grupo de jugadores brindaba en su honor, reía y bebía. Mis recuerdos son misteriosamente vagos al respecto, excepto por la temática que tocaban las distintas negaciones, coreadas por risas y sonoros brindis. Me vienen a la cabeza algunas que trataban de temas desde la política a la comida, pasando por temáticas sexuales y otras terriblemente surrealistas. Pero una sesión de negación podía ser sumamente constructiva. Si estamos de acuerdo en la gran lista de cosas que negamos en los videojuegos, tendríamos entonces un discurso positivo para el futuro del arte.

Ya de vuelta en casa, en París, los recuerdos de *El Juego De Clavar* me hacían reluctante a repantingarme enfrente de la televisión y a coger un objeto de plástico para reproducir una serie de movimientos preestablecidos con mis dedos. Estaba claro que es mucho más divertido pegar a algo de verdad. Así que ahora me niego a lo siguiente: me niego a aceptar que los videojuegos no puedan acercarse más a la inmediatez hilarante de la gratificación de un juego. Y con eso creo que lo he clavado.

Steven Poole es el autor Trigger Happy:* La vida interior de los videojuegos. *Visítale online en su web stevenpoole.net


Ilustración: tstokes



Próximo número

Edge 35
Gostbusters: The Video Game,
Fuel, Resident Evil V,
Street Fighter IV y muchos más...

¡grandes éxitos!

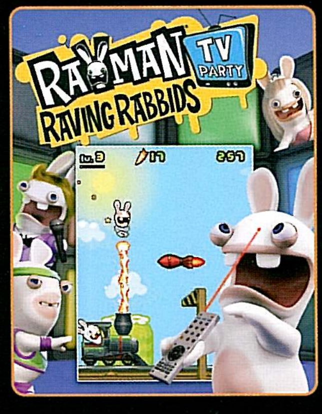


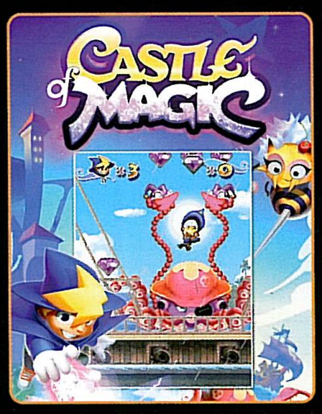
Para bajarte cualquiera de estos juegos manda un SMS gratuito con el código GRANDES al 222

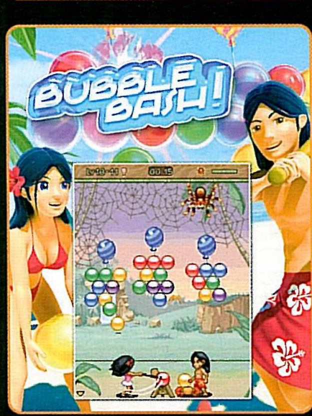
Sólo clientes Orange

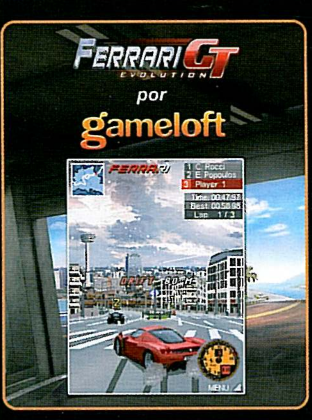


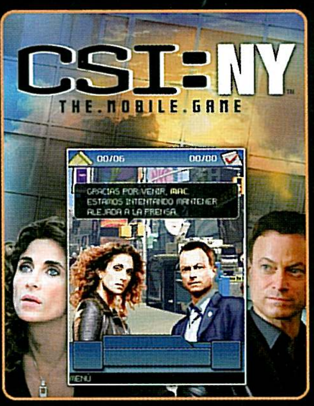


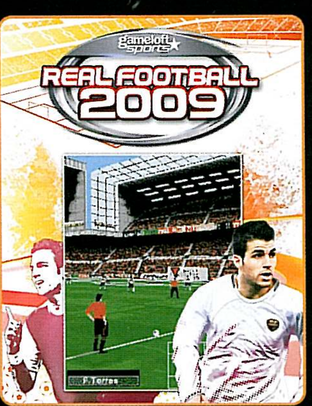












4 PASOS MUY SENCILLOS

¡También puedes bajarte estos juegos a través de Orange World!















Más juegos de Gameloft enviando GAMELOFT al 222





www.gameloft.com

Precios de descarga (i.i incluidos): Península y Baleares 3,48€; Canarias 3€; Melilla 3,12€; Ceuta 3,09€.
Precios de conexión al dia (i.i.incluidos): Península y Baleares 1,16€; Canarias 1€; Melilla 1,04€; Ceuta 1,03€.
Válido sólo para móviles compatibles.

